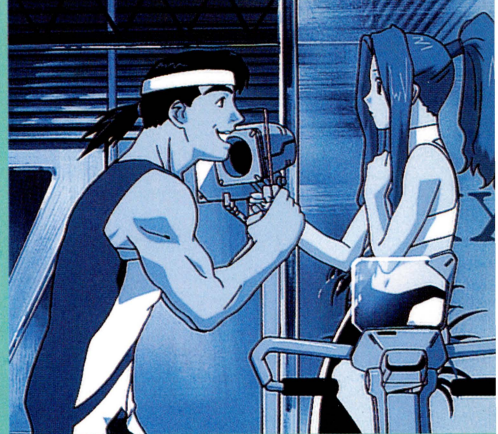
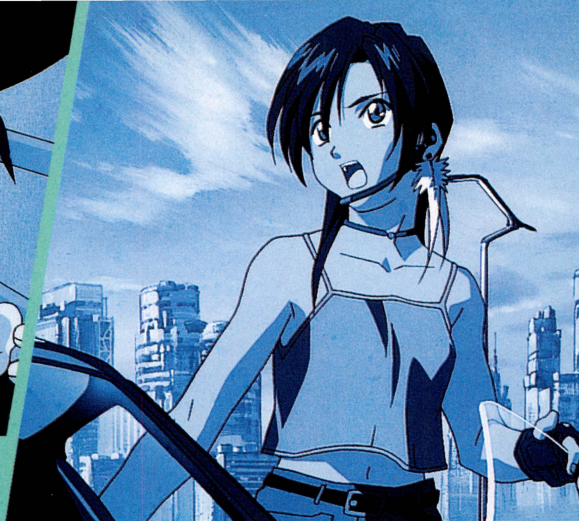
平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成13年2月1日発行　第4巻第2号通巻18号
げーむじん
PARTNER
げーむじんパートナー
2001 WINTER
冬号
vol.15
定価1200円
THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
こみっくパーティー
藤島康介
みつみ美里
甘露樹
オリジナルイラスト付き
アクアプラス潜入対談
仕事場写真初公開！
テレカプレゼント
こみっくパーティーで行こう!!
ロングインタビュー
漫画表現へのこだわり
うたたねひろゆき
新連載
高雄右京
フルカラーコミックスタート
藤島康介
イラストポスター
意匠から見たサクラ大戦3
藤島康介のコスチューム解説
トゥルーラブストーリー3
ときめきメモリアル2
Substories Leaping School Festival
てんたま
エクスドライバー
Missing Blue
探偵紳士DASH！
シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌
Illustration Kousuke Fujishima
ホームページ「天晴れ！藤島くん!!」連載
http://www.t-two.co.jp

ファンのみなさまお待たせしましたっ!!
ローナ、君が主役だ!!
http://www.ex-d.co.jp
EMOTION
感動、冒険!

ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES

エクスドライバー 3

VIDEO & DVD 01.25 ON SALE !!

第3巻『NO PROBLEM（真実の姿）』 [VC]STEREO Hi-Fi [DVD]DOLBY DIGITAL(STEREO)
各 30分／¥5,000(税抜) 全6巻シリーズ 販売専用商品 第1&2巻好評発売中

毎回映像特典

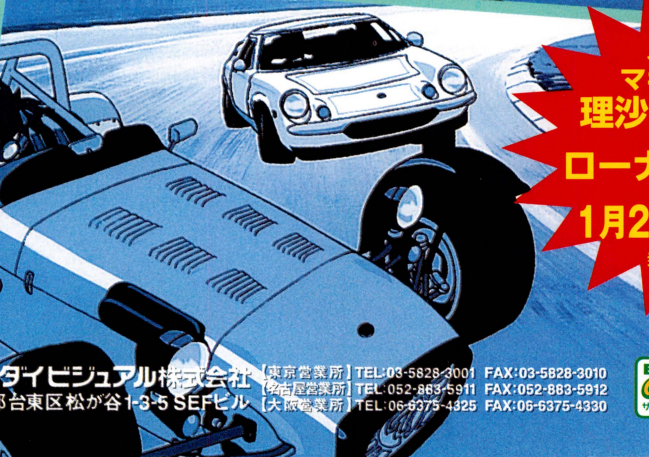
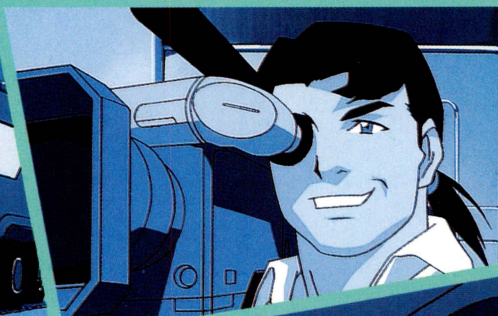
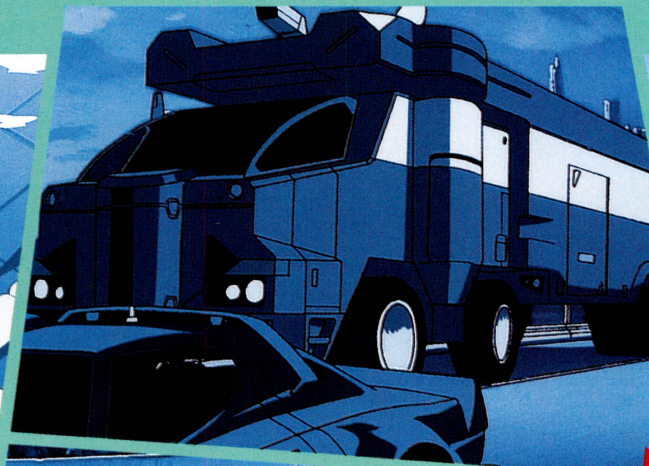
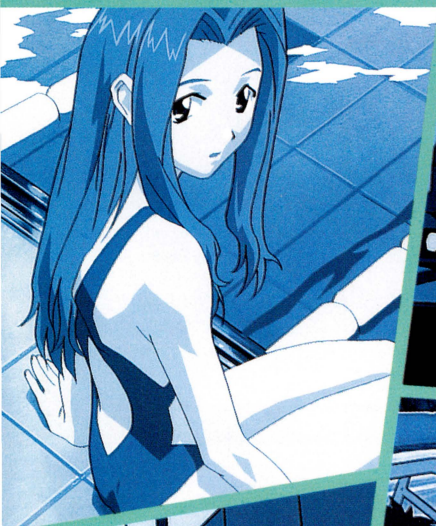
DVDには ミニゲーム"éX-D 適性検査"収録
ゲームクリアでノンクレジットエンディングを見よう!
※DVD-Videoフォーマットに準拠しています。パソコン上での動作保証はいたしかねます。

VIDEOには "Secret File"収録(DVDの特典エンディングと同じ映像)
ご注意:レンタルビデオも同時リリースですが、この映像特典は収録されません。

初回封入特典 éX-Dカード(高倉武史バージョン)

企画・原案・キャラクター原案 **藤島康介**

STAFF 監督・絵コンテ・演出:川越 淳／シリーズ構成・脚本:藤田伸三／キャラクターデザイン・総作画監督:浜崎賢一
EXカーデザイン:村田俊治／メカニカルデザイン:高倉武史／作画監督:植田洋一／メカ作画監督:水村良男／アニメーション制作:アクタス

CAST 榊野理沙:長沢美樹／遠藤ローナ:浅田葉子／菅野走一:小林由美子／ニナ・A・サンダー:根谷美智子／宗方 圭:石塚運昇／ケイン時岡:置鮎龍太郎 他

キャラクター
イメージソング
マキシシングル
理沙ヴァージョン
歌:長沢美樹
ローナヴァージョン
歌:浅田葉子
1月24日同時発売!!
発売元:ランティス

販売・お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社 【東京営業所】TEL:03-5828-3001 FAX:03-5828-3010
本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル 【名古屋営業所】TEL:052-883-5911 FAX:052-883-5912
【大阪営業所】TEL:06-6375-4325 FAX:06-6375-4330

BEATインフォメーションダイアル
03-5828-3022
サービスガイドは千葉千恵巳ちゃんで～す!
どれみでおなじみ

インターネットで見るアニメ情報
DIGITAL BEAT
http://emotion.bandai.co.jp

SAKURA WORLD FROM A VIEW OF DESIGN

SAKURA3 NOUVELLE MODE

「サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～」
意匠からみるサクラワールド

舞台を巴里に移し、キャラクターも一新された今回の作品は、コスチュームに関しても心機一転のデザインが求められたはずである。はたして、藤島康介はこの難題をいかに料理したのか。そのこだわりの作成術をうかがった。

CHARACTER PROFILE

エリカ・フォンティーヌ

●年齢：16歳●1909年8月15日生まれ
●身長：156cm●体重：45kg
●血液型：A型●国籍：フランス
●明るく元気な修道院の見習いシスター。スカートの下には、実は何かを隠し持っているらしい？

藤島的解説●「十字架」

「**主人公はいつも悩む**んですよね。今回は十字架ですね。どこに持ってくるかかなり悩んだんですよ。結局、肩のところに持ってきたんですけど。**胸に切り返し**をつけてしまったために、ここには十字架をつけられなくなってしまったんですね。**髪の毛にシャギー**が入っているのは味付けです(笑)。最初は単純なストレートだったんですよ」

DC **サクラ大戦3～巴里は燃えているか～**
セガ
3月発売予定　価格未定
ドラマチックアドベンチャー　1人プレイ

BATTLE COSTUME

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

サクラ大戦3「戦闘服」の設計意図とその表現方法
解説—藤島康介

今回ちょっと自信あるんですよ。だって、いいでしょ、これ。
機能的には前作と変わらないんですけどね。
コンセプトは『009』(サイボーグ009)なんですよ(笑)。
でっかいボタンをつけてみたんです。

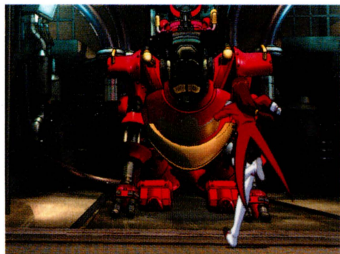
JOINT●ジョイント

肩の前後にあった4つのジョイントをふたつにして、肩に移動してます。すっきりふたつにまとめた格好です。このジョイントは、華撃団が霊力を甲冑に効率的に伝達するためのものですが、その数がふたつに減ったことで、機体の性能があがるということではないと思います。単純にデザイン上の問題ですね。

『2』のジョイント部分。

前作と同じ服で登場する大神。彼に関しては、もう完全に固まっているので「これ以上いじってもよくならない」という判断のもとに変更なしに。

SWALLOWTAIL●裾

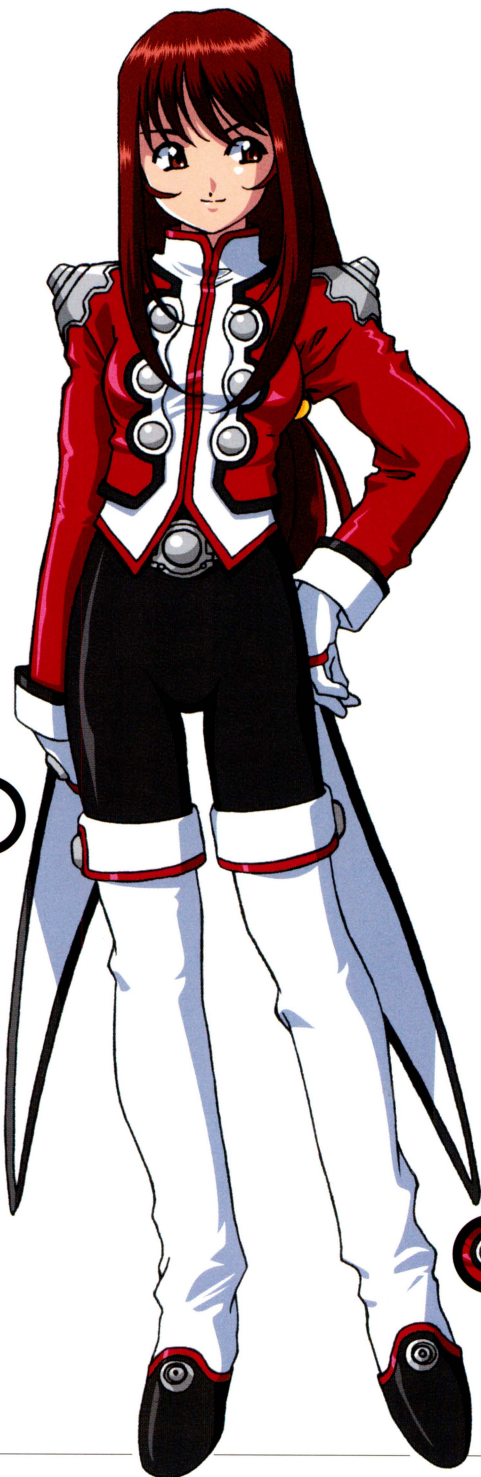
燕尾服をモチーフにした裾部分を今回長くしました。一回、『2』で短くしてみたんですが、あまりよくなかったんです。やっぱり、長い方がしっくりきますね。

意外な話だが、実は戦闘服でのアクションシーンは少ないという。考えてみれば、戦闘時には甲冑の中に入ってしまうのだから、それも当然の話だ。今作では、搭乗システムも変更になる予定とのことなのでお楽しみに。

BUTTON●ボタン

実は提出したデザインは2種類あって、このブーツを履いているデザインには、小さいボタンがついていたんです。大きなボタンのものは、別の靴を履いていたんですね。それを合体させて、このデザインになっています。実際には、僕はこのデザインを描いてないんですよ(笑)。もちろん、合体させて、今となっては非常によかったと思ってます。ただ、自分で描いてみるとわかるんですが、このボタン描きにくいんですよ。面がわからなくなってしまうんです。胸に馴染ませようとするんだけど、ボタンはでかいわ、ボタンにも胸にも丸みはあるわで、合わせるのがすごく難しい。松原さんが難しいですよとおっしゃるから、「ホントか、どれどれ」って自分で描いてみたら、むちゃくちゃ難しかった(笑)。
このボタンの機能ですか？　いろいろと組み合わせて、光ったり、携帯電話になったり、押してちぎると爆弾に……とか。ウソウソ。特には何もないです。

エリカが光武Fに乗り込むシーン。このように前屈みになると、胸の面の凹凸に対するボタンの描き方が非常に難しい。『3』をプレイする際、ボタンの表現法にこだわって見るだけでも楽しいかも。

BOOTS●ブーツ

このブーツも気に入ってます。シンプルでいて、足の甲の丸いパーツがアクセントになっています。このパーツの機能は特に設定はなかったと思います。

エリカの服は十字軍の戦闘服をイメージしました

―今回の企画は、『3』のキャラクターのコスチュームについて、そのデザインの試行錯誤などについておうかがいします。
藤島：お手柔らかにお願いします(笑)。
―戦闘服のデザインは隣のページで、解説していただきましたので、私服についてお聞きしますが、レッドカンパニーから、各キャラクターについて、オーダーはあったんですか？
藤島：キャラクターデザインに合わせて、それなりにオーダーはあります。今回いちばん困ったのは、実はエリカなんです。いきなり「赤い修道服」って言われたんですよ(笑)。「うわー、修道服赤いんですか、それ絶対違いますよ～」って。ラフ切るの大変だったんですよ。だから、とことん考えて……何だったかな、キッカケはわすれちゃったんですが、ある時「これは十字軍だ」と。「十字軍の戦闘服」を頭の中でイメージしたから、やっとできたようなものです。編み上げブーツなんか、それっぽいでしょう(笑)。
―どうして赤にこだわったんでしょうね。
藤島：それが彼女のイメージカラーだったから、なんだと思うんですけどね(笑)。修道服の成り立ちからして、絶対に赤はありえないでしょう？　困りましたよ……。
―いろいろ見たり、調べて参考にされたりしたんですか？
藤島：いや、逆に見ませんでした。参考にならないなと思って。こんな服着ている修道女はいませんよね、ホントに……。きっと、この肩の辺りとかに武器が入っているんですよ(笑)。もしくは、何か飼っているのかもしれない！

ゲームとなってはじめてわかるキャラの性格

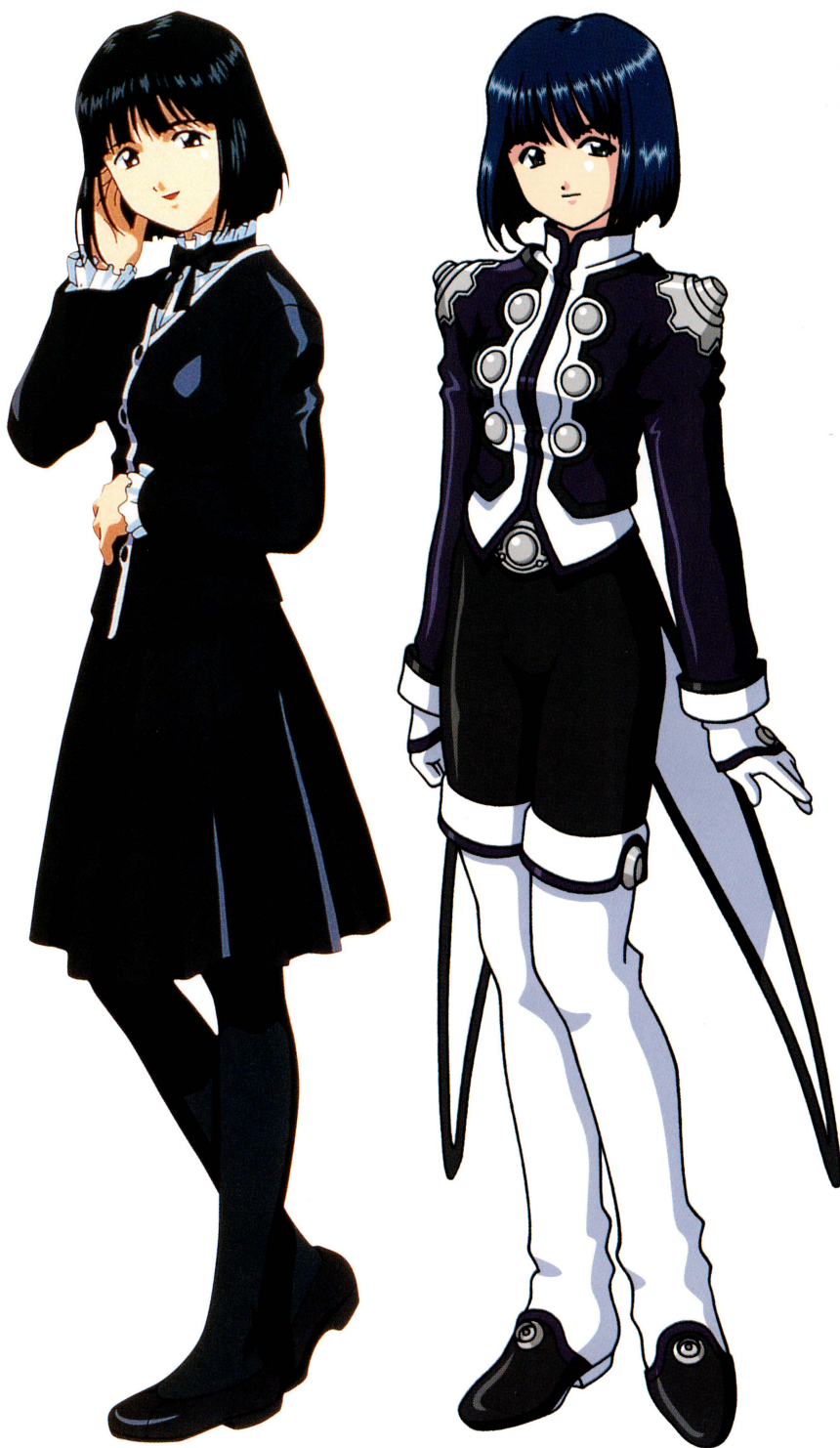
―『サクラ大戦』は、ゲーム中では太正と呼ばれてますが、現実の大正時代をモデルとしていますよね。今回、時代は同じで舞台が巴里に移ったわけですが、現実の時代背景やファッションなどは

CHARACTER PROFILE

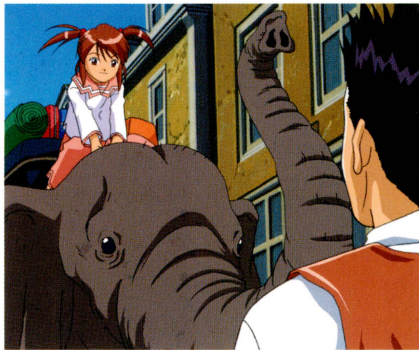
北大路花火

●年齢：17歳●1908年5月22日生まれ
●身長：158cm●体重：46kg
●血液型：O型●出身地：日本
●日本の男爵・北大路家のご令嬢。生まれは日本だが、3歳からフランスで育った。黒しか着ないというその理由が気になる。

藤島的解説●「上品な和のイメージ」

「『黒い服しか着ない』という指定でした。ただ、黒だけでは重いから白も入れていますが。彼女もお貴族様なので、**上品で保守的なデザイン**にしています。あと、生粋の日本人なので和のイメージを残して。いかにも大和撫子って感じですね。**髪の毛をショート**にしたのは、バランスを考えての結果です」

参考にされたのでしょうか。
藤島：あまり前衛的にしないようにとかは考えましたけど。クラシックなイメージで……、あまりおかしくならないように(笑)。とか言いつつ、こんなヤツがいますけどね(ロベリアを指す)。でも、彼女はいいんです。こうして欲しいって指定だったから(笑)。アバンギャルドにしてくださいと。「アバンギャルドかぁ」って、これまた悩んだんですけどね。
―キャラクターに関しては、『1』は細かくて、『2』は簡単な箇条書きのような指定だったとうかがっているんですが、今回の指定は細かかったんですか？
藤島：今回は結構入ってましたよ。花火なんか細かくてね。ミーティングの時に僕もいろいろ裏設定を話したりしたんですけど、どこまで採用されているのか(笑)。
―その裏設定とは？
藤島：いや、よた話的なことなので言わないほうがいいかと(笑)。まあ、「おとなしい女の子」という設定なので、何があったんだろうと想像して、適当なことを話したんですよ。その後、実際にはどうなったかは知りません(笑)。
―では、キャラクター設定には、藤島さんの意見が反映されていることも？
藤島：いや、基本的にはないです。逆に、いただいた設定から「こんな感じだろうな」と想像してキャラクターを描いて、実際のゲームを見たら「こういう性格だったのか～」って驚いたりすることはしょっちゅうですから。エリカとか、ロベリアとか。
―キャラクターの性格はオーダーの中に入ってないんですか。
藤島：明るいとか、元気だとか、そういう指定はありますけど、微妙な部分がね。明るいといっても、天然ボケ系の明るさだったり、竹を割ったような明るさだったり、いろいろありますから。その辺は、ゲームの演出次第って部分はありますしね。
―先ほど設定から想像されるとおっしゃってましたが、オリジナルキャラクターでなくても、自分なりのキャラクター像を作られたりするのでしょうか。
藤島：それを考えないと描けないですから。後から全然違う性格とわかって、「ええ～」と思ったりしますけど(笑)。やっぱり、ちゃんと考えて描かないとダメですよね。じゃないとキャラクターが立たなくなっちゃいますから。

CHARACTER PROFILE

コクリコ

●年齢：11歳●1914年10月10日生まれ
●身長：142cm●体重：36kg
●血液型：A型●国籍：ベトナム
●ベトナム出身で移動サーカスの団員。手品や軽業を得意とする。「男の子と間違われる」という設定だったことから、活発な女の子ではないかと想像される。

藤島的解説●「サーカスだから」

「彼女は**国籍は意識してません**。『サーカス団員』という方を重要視して。あっさりしてるんですけど、サーカスですから普通のデザインにはならないよう考えました。髪の毛をふたつ結びにしたのは、**帽子の中に隠しやすい**ようにという目的があったんだけど、最終的に可愛いデザインになったかなと思っています。人気出るかな(笑)」

男性っぽくて冷たいキャラはロベリアにおまかせ

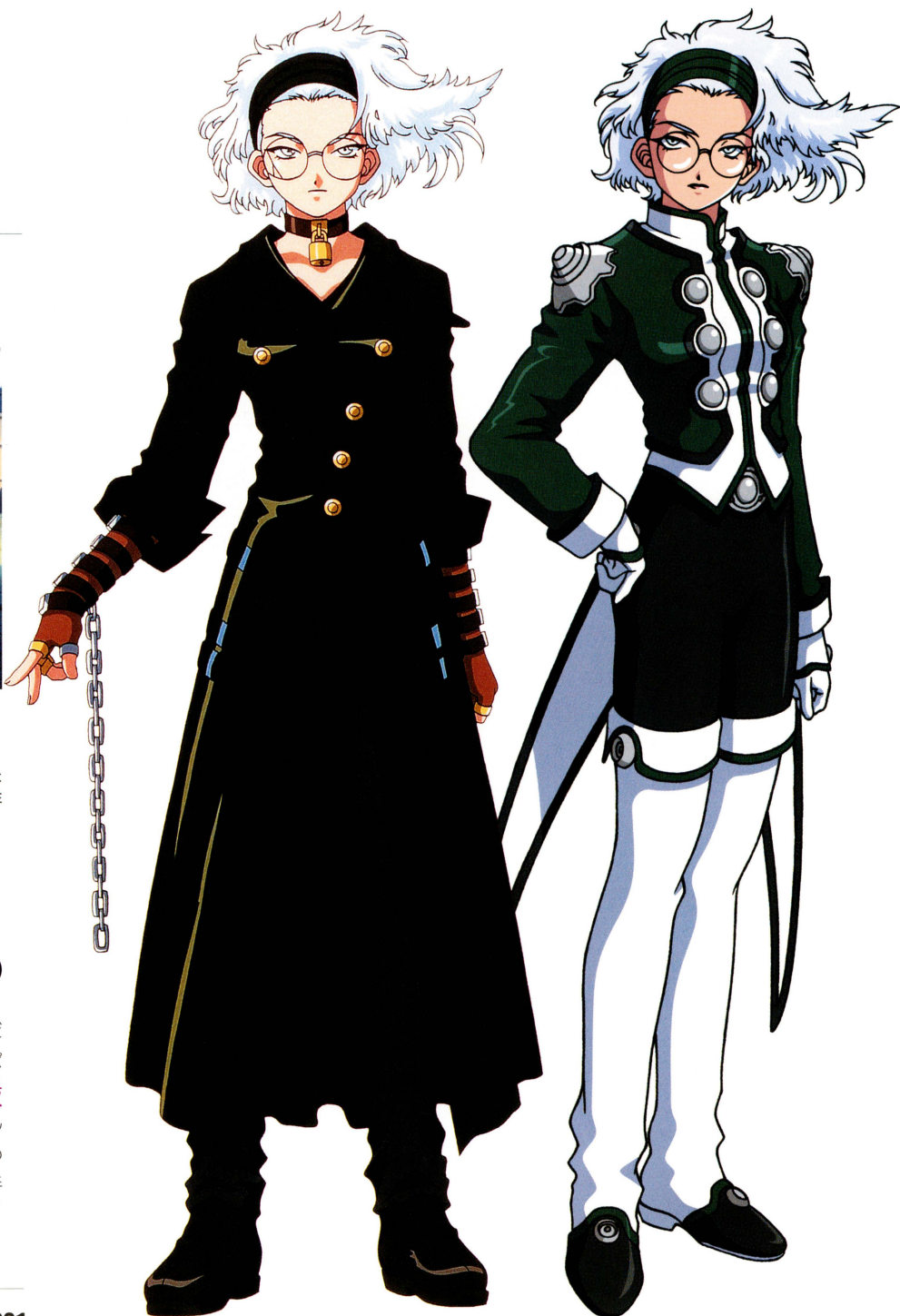
―前作には『はいからさんが通る』のイメージがあったとうかがいましたが、今回は特にイメージされたものはあるんですか。
藤島：今回はないですね。巴里の資料なども特に買わなかったですし。何となくの雰囲気だけでやっちゃったので。そういう、時代を感じさせるようにして欲しいというオーダーもなかったですから。これ(グリシーヌ)くらいかな。「乗馬パンツで」と言われたんですね。これまた「ええ～」って困って(笑)。
―男装していることになるんでしょうか？
藤島：そういうわけではないんですね。お姫様ですから……ある程度、そういう雰囲気を感じさせつつ、乗馬できるくらいのパンツなのね、という解釈をして作っていったんです。
―男性的イメージを感じたんですが。
藤島：そうですね。そういう指定はありました。でも、あまり男性っぽくしてもつまらないだろうと。すでにここに男性っぽい方(ロベリアを指す)がいらっしゃいますし。
―つり目系のキャラクターではあるんですけど、冷たくなく、柔らかいイメージで。
藤島：性格悪そうには見えないようにしようかなと。冷たいのはそこ(もちろんロベリアのこと)にいますから。冷たいキャラクターは任せたぞ、という感じで(笑)。
―コクリコは、グリシーヌとはまた逆にラフというか活発な服装ですね。
藤島：もともと男の子に見えるように、という設定だったんです。男の子に間違われると書いてあったから、最初のデザインには帽子をつけたんですけどね。頭をこんな風にしたのも、帽子をかぶったら髪の毛が隠せるように、というつもりで。上の方にまとめてないと、絶対に帽子の中には入りませんけどね。決定デザインになったら、こうなってましたけど(笑)。
―男の子に見えるように、ですか。裏設定がありそうな感じなんですが、花火の時のように何か考えられたりしましたか？
藤島：何しろサーカス少女ですからね。いろいろ

CHARACTER PROFILE

ロベリア・カルリーニ

●年齢：20歳●1905年11月13日生まれ
●身長：179cm●体重：64kg
●血液型：AB型●国籍：トランシルバニア
●巴里はじまって以来の大悪党と名高い犯罪者。ひび割れたメガネが目を引くが、これはキャラクターデザインの発注段階からあった設定らしい。

藤島的解説●「左右非対称」

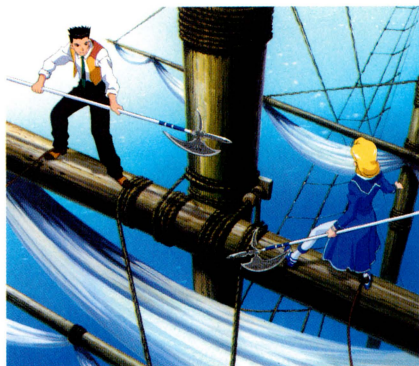
「とにかく徹底的に**アシンメトリー**にこだわったデザインです。髪型から、コートから、ポケットの数から。腕の手錠もそうですね。**最初は両手にあって、つながっていた**んですけど、やっぱり動きにくいだろうからやめました。あと武器になるかなとか(笑)。この手錠と首の**南京錠は『犯罪人』というイメージ**からつけたアイテムです」

つらい過去があるんだろうなと思いましたね。あの当時のサーカスの団長なんて、ホントにひどいヤツばかりだったと思いますからね。

世界観をこわさず、嫌いなものは描かない

―前作ではキャラの他にさくらの刀やマリアの銃をデザインされていましたが、今回は?

藤島:グリシーヌの斧……というか槍かな……などをデザインしています。儀礼的な物なので、本当は実用性ないハズなんですが、イベントで使われてますね(笑)。

―最後に、『サクラ大戦』シリーズのキャラクターと、その衣装を描く上で、気をつけている点や極意があれば教えてください。

藤島:世界観を壊さないようにということくらいでしょうか。特に、『サクラ大戦』はシリーズ物ですし、同じ組織の人間なわけですから。現実でも、制服を同じくする国際的組織なんてないですからね。国連軍だって、制服は各国の物ですし。だから、デザインを変えつつ同じ組織のものだとわかるように……これがいちばん気をつけた点です。極意は、この作品に限らずですが、「嫌いな物は描かない」かな(笑)。

斧を片手に、帆船のマストの上で大神と対峙するグリシーヌ。藤島氏がデザインした斧は、儀礼的なだけでなく、実践でも使える実在感がある。

SAKURA3 NOUVELLE MODE
SAKURA WORLD FROM A VIEW OF DESIGN
意匠からみるサクラワールド

CHARACTER PROFILE

グリシーヌ・ブルーメール

●年齢:16歳●1909年4月18日生まれ
●身長:161cm●体重:46kg
●血液型:B型●国籍:フランス
●ノルマンディー公爵家の血を引く正真正銘のお姫様。いずれ、ブルーメール家を継がねばならないため、家を出て、巴里で人生の経験を積んでいる。

藤島的解説●「面倒なデザイン!?」

「上着には、去年のファッションのテイストをちょっとだけ入れています。やっぱりお貴族様ですから、ゴージャスにアクセサリーもつけて(笑)。彼女は胸の辺りが複雑なデザインですから、いざ描こうとすると面倒くさいんですよね。でも、いいや、描いちゃえと。あと髪の毛。なびかせるシーンとかあったら、どうするんだろうと他人事のように思ってます(笑)」

SPECIAL COLUMN

会心作!? 藤島康介の『1』『2』戦闘服解説

『3』の戦闘服は会心の出来だという藤島氏。では、お気に入りも当然『3』の戦闘服か……と思ったら、実は『1』だとか。

「やはり、いちばん最初ですから、特別に思い入れがあります。デザインとしても、いちばんまとまっていますよね。戦闘服的ではないと思いますけど(笑)。まず宝塚のイメージで、という前提がありましたから。この頃のジョイント部分は、それほど目立ってないんですよね。ただ、数はこちらの方が多いです。前と後ろにふたつずつついてます」

「『2』のデザインはね、すごく苦労したんですよ。すでに完成したものをいじるというのは難しいです。『3』のように、いっそ舞台も変わってしまえば、また違ったアプローチもできるんですが。上着の裾を短くしちゃったのがもうひとつだったかなあと。モチーフが燕尾服ですからね。やっぱり長い方がいい。それに戦闘服のデザイン全体を見ても、『1』よりも複雑なデザインになっているんですよ。たとえば、服の前の部分とか。そういったあたりももう少し抑えてデザインしたほうがよかったかなと思います」

サクラ大戦

サクラ大戦2

ANIMATION

必見!オリジナルコスチューム

ゲームからOVAに、さらにはTVアニメへも世界を広げた『サクラ大戦』。ここではアニメでしか見られない衣装を集めてみたぞ。キャラクターの新しい魅力を発見できるかも。

OVA TV

サクラ大戦〜轟華絢爛〜
サクラ大戦 TV

バンダイビジュアル

ミュージカル、ファッションショー、ラジオドラマ、そしてアニメーション……『サクラ大戦』がゲームだけに止まらず、あらゆるメディア界を席巻しているのは、すでにご存じの通り。世界が広がれば、当然、新たな世界だけの衣装なんてものも登場したりする。特に連続性の高いアニメーションでは、シチュエーションに応じて、さまざまなコスチュームが作られている。ゲームだけをやっていたのでは知ることのできないその艶姿を、ほんの一部だがご紹介しよう。

「サクラ大戦〜轟華絢爛〜」

ファン待望のOVAシリーズ第2弾。好評だった第1弾の世界観を受け継ぎつつ、降魔戦争などを絡め、より深く作品世界が語られる。最終回の第6話は、2000年12月21日に発売。VIDEO、LD、DVDともに定価5,800円(税抜)。毎回購入特典として黒田和也描き下ろしリバーシブルピンナップを封入。全巻購入者特典もある。

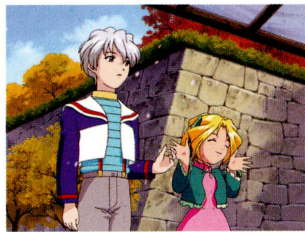
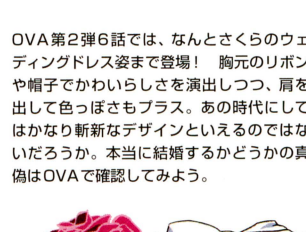
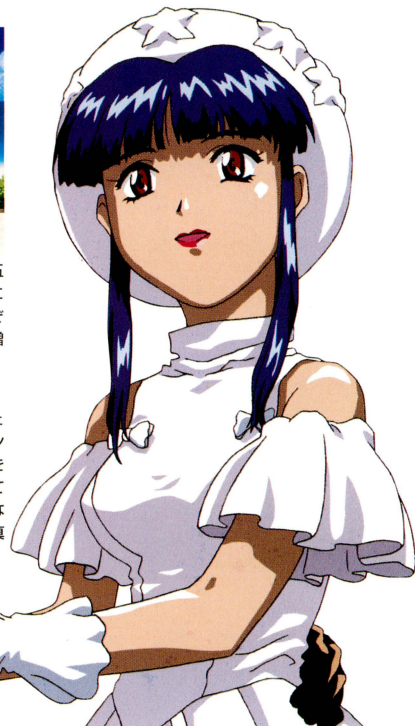
「サクラ大戦 TV」

2000年春から放映され、話題をふりまいたTVシリーズ全25話を完全ビデオ化。ゲームの『1』をベースに、黒之巣会との戦いと、さくらたちメンバーの成長を描く。1〜4巻まで好評発売中。11、12、13話が収録された第5巻は2001年1月25日発売予定。VIDEO版、DVD版ともに定価6,000円(いずれも税抜)。

TV版第14話(6巻に収録)の水着姿。この登場シーンでは、思わずTVにかぶりつきになったファンも多いのでは。女性らしいデザインのさくらの水着に対し、アイリスはおとなしめで、どことなくスクール水着を思わせる。

OVA第2弾6話から。水ごりで身体を清めるさくら。袖と脚のサイド部分にカットの入った珍しいデザインの着物だ。これが真宮寺家の修行服なのだろうか？　何だか色っぽい気がするが……(特に脚のカット部分)。

訓練時はやっぱりジャージ着用。サイドに五線譜と音符をあしらったデザインが、いかにも「華撃団」といった雰囲気である。それぞれのイメージカラーにあわせた配色が心憎い。TV版第13話(5巻に収録)より。

TV版第1話(1巻に収録)に登場したアイリス。いきなりこの写真だけ見ると何事かと驚いてしまうが、実はコレ、舞台衣装なのだ。昼間は華撃団として舞台に立つさくらたち。そのステージ衣装を見るのも、楽しみのひとつ。

OVA第2弾6話に登場。アニメオリジナルの私服だ。とはいえ、アイリスはロマンティック系、レニはノーブルかつボーイッシュにと、キャラクターの傾向はバッチリ。セーラーカラーのボレロタイプのジャケットがかわいい。

OVA第2弾6話では、なんとさくらのウェディングドレス姿まで登場！　胸元のリボンや帽子でかわいらしさを演出しつつ、肩を出して色っぽさもプラス。あの時代にしてはかなり斬新なデザインといえるのではないだろうか。本当に結婚するかどうかの真偽はOVAで確認してみよう。

12.21 ON SALE
花組は、いつもあなたのそばにいます…
カンナ登場で、またまた嵐の予感!?
サクラ大戦TV
第四巻
DVD:片面1層/ドルビーデジタル(ステレオ) VIDEO:ステレオHi−Fi
①巻のみ一話収録(約25分)/各¥3,800②巻以降各三話収録(約75分)/各¥6,000/毎月発売/全9巻
©SEGA・RED/TBS・MBS
発売元:セガ・TBS・MBS 販売元:バンダイビジュアル
新OVAシリーズ
ついに大団円!
サクラ大戦〜轟華絢爛〜
第六話「女たちの新時代(あした)」
DVD:片面1層/5.1ch・ドルビーサラウンド LD:CLV/5.1ch・ドルビーサラウンド VIDEO:ドルビーサラウンド 各一話収録(37分)/各¥5,800/最終巻 ①〜⑤巻も好評発売中! 各巻一話収録(30分)/各¥5,800
毎回封入特典 OVAキャラクター設定・黒田和也描き下ろし特製ピンナップ
全巻購入特典 描き下ろしイラストを使用した「全六巻収納可能・特製化粧箱」
(クーポン券を封入:送料・発送手数料他一部費用はお客様負担になります)
©1999 SEGA /BANDAI VISUAL/ANIMATE FILM ©RED 1996,1999 製作・発売元:セガ/バンダイビジュアル/アニメイトフィルム 販売元:バンダイビジュアル
EMOTION
販売・お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社
本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル [東京営業所]TEL.03-5828-3001 FAX.03-5828-3010 [名古屋営業所]TEL.052-883-5911 FAX.052-883-5912 [大阪営業所]TEL.06-6375-4325 FAX.06-6375-4330

PC版のパッケージイラスト用に描かれた瑞希。

PROFILE
●藤島康介(ふじしまこうすけ)
マンガ家。今回の『こみっくパーティー』プレイ中に、20代の若き日を思い出したとか、思い出さなかったとか。最近カメラに凝っているらしい。

SPECIAL CONVERSATION

藤島康介×みつみ美里・甘露樹

『こみっくパーティー』DC版発売を控え、多忙を極めるアクアプラス開発室。その製作現場で、キャラクターを生み出す苦労や楽しさを語っていただいた。今回は実際にイラストを描きながら、その技法も公開。ファン必見!

実生活でもあったらうれしい「手塚先生」降臨

藤島:実は、いろんな女の子をゲットしようとして、昨日の夜中までがんばっていたんですけど、意外と難しかったですね。とりあえずは瑞希、牧村(南)さん、それに猪名川(由宇)を狙ってゲットしたんですけど…。

みつみ:案外このゲーム、女の子を落とすのが大変なんですよ(笑)。

藤島:ですね。実は攻略手順を内緒でもらったんだけど、肝心のところが書かれていない。で、ゲーム終盤まで行ってから、肝心のイベントが起こらないことに気がついたんです。「おかしい!」と。で、そのワケは「同人レベル」が全然レベルが足りなかったから、だったんですね。しまった、そっちも必要だったか、と(笑)。瑞希の場合でも、このままイケるんじゃないか、と思いつつも、起こっていないイベントはあるし、「ゴハン作り」は起こらないし、とか。

みつみ:案外ランダムなところがありますからね。一応「ゴハン作りイベント」は2回あるんですよ。着ている服が違うだけなんですが(笑)。

藤島:うーん、ランダムとはいえ両方ともイベントが起こらないと、すげー悲しいな(笑)。そういえばさっき言った「同人レベル上げ」は、馴れちゃうと、ローテーションにのってやれちゃうんですが、最初のうちはよく原稿を落としますね。

みつみ:開発者が言うのもなんですが、初めて私がやったときには、全然レベルが上がらなくて悲鳴を上げてました(笑)。特に最初の月が難しくて、最初からいきなり「落として」ゲームオーバーでしたからね。

藤島:何回やっても、やっぱり私、落としますよ。

甘露:私の場合は、先にレベル上げをやって、20くらいにしてから原稿を書き始めるんですけど、その前に女の子に会っておかなければならないし、それをやっていると、間に合わなくなる。

みつみ:そうそう、最初のころは、とりあえず女の子は無視、原稿をやらないと、って気分になってないと(笑)。

藤島:それでも例の「修羅場モード」で、3回くらいはどうにかなるんですよ。実生活のほかに、なんでまたゲームでも辛い思いをしなけりゃいけないの?って気にはなりますが(笑)。そのかわり「手塚先生」が降臨してくると、すっごいスピードで原稿が仕上がりますね(笑)。いきなり50ページくらい上がる。驚異的ですよ、実生活でもお願いしたいな、「手塚先生、お願いします!」って(爆笑)。

牧村さんを好きになるあたりまえの理由とは

藤島:自分的には今のところ、牧村さんがお気に入りなんですが。お姉さんタイプが好きなのかな。それに「天然」なところとか(笑)。オトコの夢大集合、って感じですね。

みつみ:ココだけの話ですけど…。

甘露:私の口からは言えない(笑)。

藤島:え、何ですか?

甘露:実は牧村に関しては、シナリオの人に「こんな感じのキャラ」ってお願いをしたときに、「女神さま(ベルダンディー)」みたいな感じでって…それっぽいキャラで、って…注文したんですよ。

藤島:じゃあ、自分で作ったキャラを、自分で好きになってたんだ(爆笑)。「オトコの夢」って思ってたのが、自分のキャラだったとは…まるでブーメランだな!

牧村南
主人公を温かく見守る、こみパ準備会のおっとりしたおねえさん。こみパの運営に情熱を持って取り組む誠実さと、天然ボケの同居が微笑ましい。

みつみ:描いているうちに、違うイメージにはなってきたけど、いちばん最初のイメージはベルダンディー、みたいな。

藤島:いやー、水着姿が良かったですよ。牧村さんの「誘いっぷり」も良かったですね。ところで、牧村さん以外のキャラも、今回は絵としてのオーダーが、シナリオより先にできあがっていたんですか?

みつみ:今回は、その逆もあって…両方ですね。

甘露:牧村さんの場合には、シナリオが遅れていて、絵が先行してたんですよ。それで、描いてる側のイメージとしてはコレ、という形で女神さまを。

みつみ:一般的にはこんなキャラがいいな、って絵の側から言ったり、シナリオの側から言われたり、という感じですかね。たとえば瑞希なんかは、絵のイメージは私の方であらかじめ入っていたけど、性格的な部分は、シナリオさんからの要請がだいぶ入ってきてるんですよ。「幼なじ

RIVETTA

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナル、げーむじんパートナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

本誌描き下ろし

Illustration
Kousuke Fujishima

Mizuki

高瀬瑞希

主人公と同じ大学に入学した、高校時代から付き合いのある女の子。同人誌にのめり込む主人公の世話を焼いているが、根はオタク嫌い。

みで、気が強い」系で、同人がキライで…なんて(笑)。確か最初は、単に「同人のことを知らないだけの女の子」という設定だったんですけど。
藤島：実は、ボクの奥さんがプレイしてる音だけを聞いてて「ヤな女だなー」って(笑)。声だけ聞いてりゃ、確かにヤな女ですよね。一方的に主人公を責めてるだけだし。だからって「ゲーム中では、そうでもないんだよ」と奥さんに言い訳するのも変だし(笑)。
みつみ：まあ、愛情の裏返し、みたいなところもありますから。
藤島：こいつは、コイツなりにかわいくなってくるんだよ、ってパターンですね。もっともいちばんすごかったのが詠美(大庭詠美)だったけど。「こんな女を、私は本当に好きになれるのか!?」って(笑)。ところがプレイするうちに、何だか何だか！ その気になってしまった(笑)。あれはスゴいですね。

大庭詠美

こみパでは、常にトップクラスの販売部数を誇る大手サークルの看板作家。実力と才能はすごいが、ちょっと天狗との周囲の声。

みつみ：あれは、シナリオをちゃんとプレイしないと、決して好きになれないキャラですよね。それに「大手同人作家で、えらそー」みたいなことは、雑誌にも書かれてたので…まあ、偉そうといえば偉そうなんですけど、人気も最初はなかったんです。
藤島：偉そう、どころの騒ぎじゃないですよ(笑)。
みつみ：でもまあ、プレイすれば、バカさ加減もカワイくなるんで。
藤島：本当にかわいくなるんですね。勉強なんか教えたりしているうちに。ああ、こういうこともあるんだな、と思ったりして。ちょっと、自分自身の勉強にもなりましたね。
みつみ：かなりマジック入ってますね。
藤島：今のいちばん人気って、誰なんでしょう？
甘露：彩(長谷部彩)じゃないですかね。
みつみ：彩みたいなキャラは、恋愛ゲーム系では人気が高いんです。おとなし目で…。しかも自分のことが超スキ！ というタイプは。
藤島：じゃあ牧村さんがスキ、というのは特殊かな？
みつみ：いえー、そんなことはないですよー。

長谷部彩

独特なタッチの作風で同人誌を描き続けるが、控えめすぎる性格が災いして人気が出ない彩。しかし、売れなくとも自分の絵を信じる姿には胸を打たれる。

藤島：あと、由宇(猪名川)もけっこう好きなんですよ。関西弁の女の子は好きで、ドキドキしちゃうんですけど。
みつみ：でも、まあ由宇と詠美の掛け合い、タッグが面白かったですよね。そういえば、由宇も描きやすかったキャラでした。
藤島：由宇については、どういう形で作っていったんですか？
みつみ：由宇については、シナリオさんのほうから、大阪弁で、熱血で…と言われて、絵を起こしたんですね。

猪名川由宇

関西を拠点に活動する中堅同人マンガ家。ノリのいい性格とバイタリティが持ち味。だが、実は童顔にコンプレックスを持っている。

藤島：ちなみに、夏に登場する編集長も女性の方だけど、落とせるとよかったんですけどね(笑)。そういう意見は、なかったんですか？
甘露：攻略できるようにしてくれ、という意見はあったんですけど、時間がなかった。あと、途中に登場する宅急便のお姉さんでも、実は1本話を作るつもりだったんですけど、同人ネタに絡めづらくって、話が作れなかったんですよ。バストアップだけが絵として登場するのは、そういう理由です。小ネタは作れるんですけど、1年間全体で話がつながらない、というので…お流れ。
みつみ：とにかく今回は「同人」に絡めなきゃ、って鉄則があったんです。そこから外れるキャラは、だんだん淘汰されてしまったんですよ(笑)。
藤島：消えたキャラは、ほかには？
みつみ：リムジンでこみパ会場に来るお嬢様とか。アホみたいなキャラだったんですよ(笑)。
甘露：執事が赤い絨毯をコロコロ、と転がして、その上を歩いてくる、とかね。
藤島：濃いじゃないですか！　おしいなー。
甘露：でも、そこしかエピソードが作れなかったんです(爆笑)。
藤島：ところで担当キャラの分担はどうしたんですか？　私はこっちを描きたい、とかいいながら決めたんですか？
みつみ：まさにそうです(笑)。
甘露：10人キャラクターがいたら、描きたい順にひとりずつ選んでいく。
藤島：なんか、班分けみたいですね。
甘露：僕は最初に南(牧村南)を選んだんです。
みつみ：甘露は、お姉さん系、おっとり系キャラが好きなんですよ(笑)。
甘露：ええ、好きですねー(笑)。
みつみ：私は、最初からヒロインを描かなきゃ、って決められていたんで、まず自動的に瑞希が割り振られたんです。そのあとは…普通・中堅・大手の同人作家、って分け方があって、最初はふたりとも「大手作家」をイヤがってたんです、のちの詠美ですけど。
甘露：でも描き始めたら、ノリノリでしたね。

塚本千紗

主人公がいつも印刷をお願いする塚本印刷の女の子。ドジで失敗ばかりする反面、なんにでも一生懸命。語尾につける「にゃ〜」がかわいい。

藤島：そういえば、登場キャラにはスタッフや、印刷屋さんなんかも入っていますよね。
みつみ：最初にキャラを作るときに、まず誰が必要か、って考えたんです。印刷屋、準備会の人、あとは同人作家が3人くらい、それに同人を知らない人、あとはコスプレイヤー、とリストを作っていきました。
藤島：でも、なんで声優がひとり、入っているんでしょう？
甘露：あれは、最初はただのファンの女の子、客という位置づけだったんです。そのうち、ただの客じゃなくて、実は有名な人で、と設定が付け足されてできたキャラなんですよ。

芳賀玲子

ゲームセンターでバイトする、コスプレ好きの女の子。格闘ゲームが大好きで、コスプレに選ぶのも格闘ゲームのキャラクター。

藤島：でもまあ、最近では声優の人も、来てたりするでしょう。
みつみ：ええ、お忍びで来てたりするんですよ。サークル参加でね。
藤島：私も時々、こっそり遊びに行くんですよ。
みつみ：バレたりしません？
藤島：わかんないですよ。バレないって！
みつみ：みんな、同人誌しかみてないですから。
藤島：そこで、自分の作品のパロディ本とかを、並んで買うんですよ(笑)。むちゃくちゃドキドキするけど。

みつみ美里（みつみみさと）

株式会社アクアプラスのキャラクターデザイナー。仕事のかたわら、精力的に同人活動も展開中。いまもっとも注目されるクリエイターのひとり。

※このイラストは、藤島氏へのプレゼント用にスケッチブックに描いたものです。

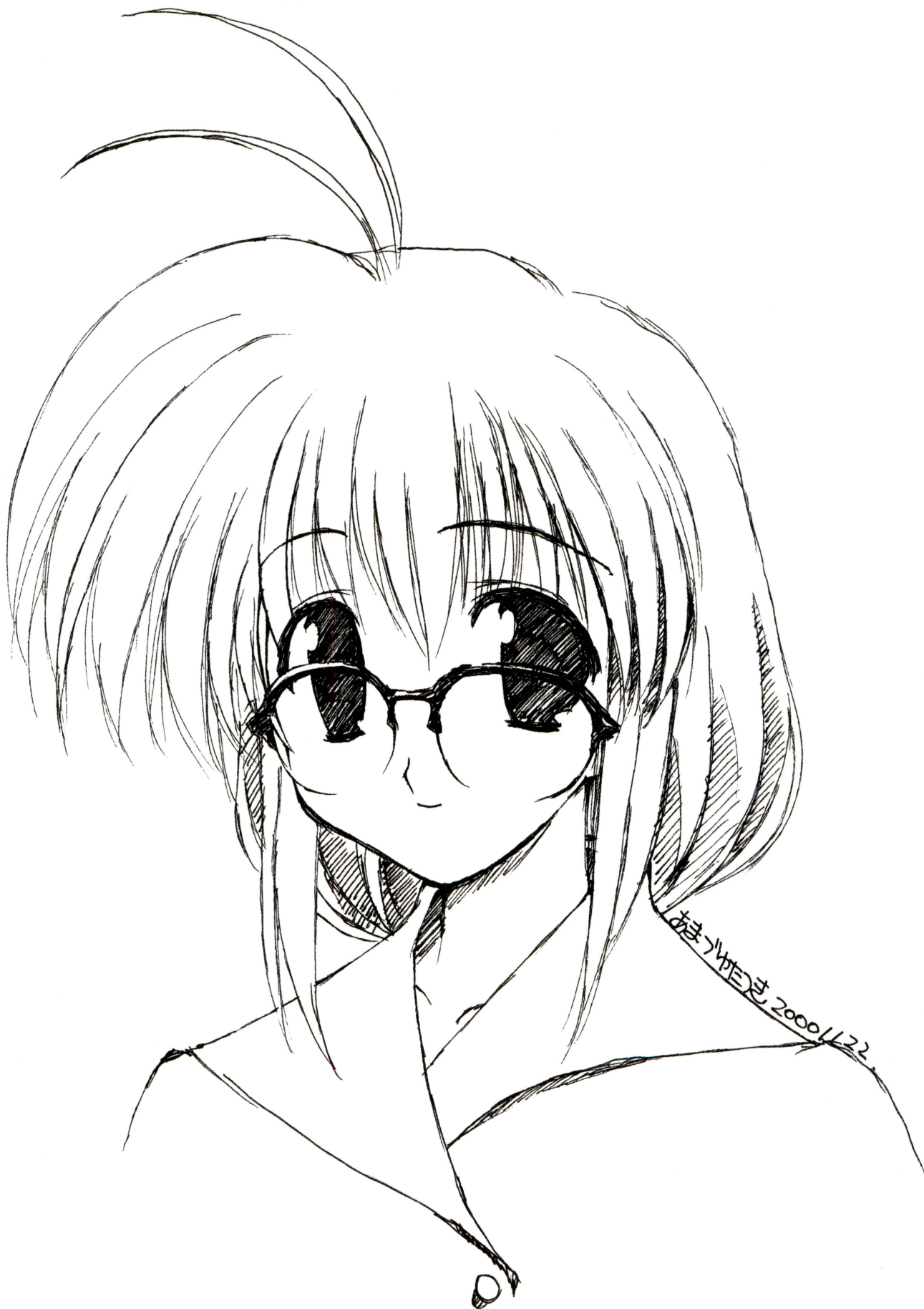
それぞれの同人誌即売会エピソード

藤島：ところで『こみっくパーティー』の企画というのは、かなり長い間、煮詰めていたものなんですか？
みつみ：いや、いきなりおこった企画です(笑)。
甘露：突発ネタっぽいですね。「コミケをやろう」ってのは。
みつみ：最初は東京開発室第1弾として別の企画を考えてたんですけど、どうにもあんまりよくないんじゃないか、って話になったときに、突然、企画の鷲見が「同人誌ネタはどう？」って。
甘露：同人誌ネタから、同人誌即売会へと(笑)。
みつみ：最初「そんなバカな、ありえない企画だよ」って言ったんですけど、その場では盛り上がったのね。で、そのうち「マジでどう？」って話になって…。
甘露：今までバカ話していたのが「面白そうだ」で、実現するんですからね。
みつみ：そのうちシナリオさんも入ってきて、今度はそっちと打ち合わせをして…。
甘露：どういうキャラを作ろうか、という話になったんですよ。
藤島：そんな話がすぐ飛び出す、ってことは、お二方とも実際のコミケなんかに参加しているんですか？
甘露：バリバリ体験してます(笑)。前回のコミケにも、出てましたね。
みつみ：私もまだ現役なんで。藤島先生は、どうなんですか？
藤島：僕の参加なんか大昔！　晴海にいた頃…10年以上、いや、もっと前ですよ。自分で本を描いて出してましたよ。すっごいいい加減な、売るのが申し訳ないような本を(笑)。
みつみ：えー、知らなかったなー(笑)。
藤島：この前、マンガ家のあさりよしとおさんから「こんなの持ってるよ」って、そのころ描いたコミケ本を見せられて。サインしてもらおうかな、なんて言うんですよ。そんなの持ってるんじゃねえー！(笑)、って。それはさておき、おふたりは、どれくらい前からコミケには参加されてるんですか？
甘露：この業界に入ってから…ビッグサイトに移ってからですか…いや、晴海時代の最後かな？
みつみ：私は、大学に入ってからですね。高校のときから、知ってはいたんですけどね。自分から本を描こうとしたのはそれから。
藤島：今では、自分の本が出る立場になったんですね。
みつみ：うれしいですね、素直に。ただ『こみっくパーティー』についていえば、同人誌の同人誌が出てる、ってことになるんですけど。
藤島：でも、こうして影響力があるのはいいことですよ。というより、そうであってほしいな、と素直に思いますよね。なかったら寂しいし。
みつみ：無反応だったら、泣いちゃいますよ(笑)。
藤島：まあ、自分もいろんな人に影響を受けてマンガ家になっているので、そういう意味では、自分の影響を受けて、次に誰かがマンガ家になってくれたらいいな、と思いますよね。
甘露：何らかのリアクションはほしいですよね。作家として。
藤島：あ、そうだ。コミケといえばちなみに、コスプレ体験なんかは？
みつみ：(そっと手を挙げる)…はい…。
藤島：ええー！　これは失礼(笑)。
みつみ：いや、若気の至りですよー。許して下さい(笑)。
藤島：いいじゃないですか。僕も若い頃、コミケ会場でニンジャの衣装着て、歩き回ってたことがありますから。で、どんな衣装を？
みつみ：あの…某恋愛ゲームのメイドさんを…。あー、秘密がバレてしまった(笑)。
藤島：全然平気ですよ。で、甘露さんは？
甘露：普通のウエイターの格好なんかをしたことはありますよ。あと、中華服を着たこともあったかな。
藤島：いいですねー。まあ、男の場合は選択肢が少ないけど、やってみたい衝動に駆られることはありますよね。自分が女だったら、絶対やってたな(笑)。

ゲームの会社に入りたいと考えていた学生時代

藤島：コミケ体験のお話で、お二方とも「この世界」が以前からお好きだった、というのはよくわかったんですが(笑)、その頃からゲームのデザインをやりたいな、と思っていたんですか？
みつみ：ええ、私は、高校の頃からやりたかったですね。
藤島：すごいな。私が高校の頃なんて、ゲームってファミコンしかなかったからな。あったのは、テニスゲームか野球ゲームくらいで、これでゲームクリエイターになりたい、なんて思わなかったからね。ちなみに、絵を描き始めたのも、その頃から？
みつみ：私は、いのまたむつみ先生のファンだったんですけど、女の子の絵を描くほうが好きで。高校は女子高だったんですけど、あの時代は、普通みんな男の子の絵を描くじゃないですか。ところが私は女の子ばっかり描いていたから「美里はダメじゃん、女の子ばっか描いて。恋愛ゲームの原画でもやる気？」とか言われてましたね。本当になっちゃったけど(笑)。
藤島：じゃあその頃から、たとえばマンガ家じゃなく、グラフィッカーを目指していた、ということなんですか？
みつみ：いえ、そういうんじゃなくて、ただゲームの仕事で、絵に関係してればいいかな、って思っただけですね。ゲーム自体は、中学時代から好きでしたけどね。受験の前日に『ドラクエ』をやってたくらいだから(笑)。だいたい、学校へ行くと、みんな『ドラクエ』とか、やってるじゃないですか。「どこまでいった？」なんて話題になって。そういう仲間が多かったですからね。だからゲームの会社に入りたいなー、って思ってはいたんだけど…「簡単に入れるわけないよね」みたいな、世をすねるというか、夢がないっていうか…思いもありましたし(笑)。
藤島：そんなもんですよね。私だって、マンガ家になれるなんて、思ってなかったから。
みつみ：そんなこんなで、とりあえず潰しのきく大学に行っておこう、と。就職によさそうな経済学部に入って。で、大学で入ったサークルが、マンガ関係のサークルだったんですけど、実はマンガなんか描かないサークルでしたね。行っちゃあゲームをやってる、みたいな。まだ、高校の頃のほうが、絵をたくさん描いていましたね。高校では美術部と漫研でしたけど。高校の漫研って、すっごくマジメなサークルで、1年間にカラー(のイラスト)を50枚描かなくちゃいけない、とかノルマがいっぱいあったんですよ。カラー50枚っていうのは、ポストカードサイズだったんだけど、毎月描いて…。いまモノクロが下手なのは、あの頃カラーばっか描いてたからかもしれない。あ、そのせいでマンガ家になれなかったかもしれませんね(笑)。
藤島：いやいや、カラーだけのマンガ家、ってのもいますよ。

MINAMI MAKIMURA

Illustration TATSUKI AMAZUYU

甘露樹（あまづゆたつき）

株式会社アクアプラスのキャラクターデザイナー。甘露氏も同人活動に余念がない。次回作が待たれる超売れっ子クリエイター。
※このイラストは、藤島氏へのプレゼント用にスケッチブックに描いたものです。

みつみ：それで、先輩がたが、そのカラーイラストに値段をつけるんですよ。30円から50円までの幅があって、「これは30円レベルだね」なんて、提出されたイラストが入ってる箱をあけて、分類するんです。なんてヒドいことを、って思ったけど(笑)。
藤島：しかも、最高で50円ですか(笑)。
みつみ：まあ、部活ですから。その値段で、文化祭に出して売るんですよ。よく考えたら、ひどいことですよね。人の絵に値段つけるな！ しかも、先輩がたが独断と偏見でつけるんだから。年間に50枚描くほか、文化祭用にデカい絵を描いたから、かなりの数になりましたね。
藤島：普通のマンガは描かなかったんですか？
みつみ：２年のときに、一度は描いたんですよ。当時は、萩原一至さんにハマっていて、そういうファンタジー系っぽいのを描こう…と思ったけど、まったく描けなくて、自分はマンガ家は無理だな、って思いましたね。で、その後もマンガを描きつつ、カラーも描きつつ、と。
藤島：その時にマンガ家はムリだな、と思ったのは、なぜなんでしょう？
みつみ：文化祭で売るためのミニコミ誌、っていうのかな…２年生はみんな描くことになってたんですよ。で、自分のマンガも載ってて…ショックを受けたんですよ「うわ！ うわ！ みんなうまいじゃん、私だけシロウト？」なんて感じてしまって。だから余計に、ゲーム系に走ったんでしょうね。絵だけに専念すれば、まだ何とかなるかしら、って。
甘露：初めて聞きましたね(笑)。
藤島：お二方とも、今でもたまにマンガを描きたいと思いません？
甘露：同人誌の、お遊び程度なら。職業では辛いでしょうね。
みつみ：私はぜんぜん。だめですよー、今からじゃプロにはなれません(笑)。
藤島：けっこう、どうにかなっちゃうんですよ(笑)。私だって、できないと思ってましたからね。
みつみ：それは、才能が…(笑)。
藤島：いやいや、やれば何とかなるんです。私の場合は『逮捕しちゃうぞ！』が、16ページになったあたりかな。最初は８ページだったし、単行本が出るあたりで、何とかなるかな、と。そう思いながらも「いま死ぬ、いま死ぬ！ やめたい、もうやめたい！」といいつづけてる(笑)。まあ、ペースができちゃえば、かなり楽になるんですよ。

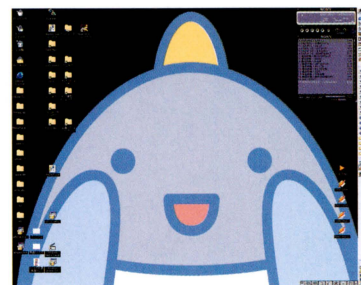
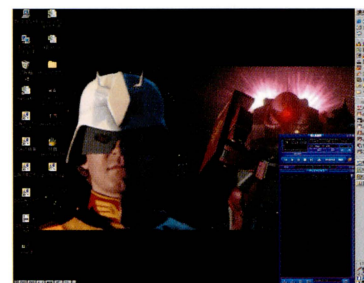
授業を聞いていても さっぱりわからなかった大学時代

藤島：みつみさんの打ち明け話もバクロされたところで(笑)、甘露さんにもこの業界に入ったきっかけについて、伺いましょうか。
甘露：僕の場合、大学４年生になったから就職しなけりゃいけない、というのがあって。で、どうしようかな。絵が仕事になったらいいな、くらいに思ってたんです。学校は、理系の大学だったんで、全然畑が違ったんですけど。ただ、授業を聞いてて、さっぱりわからなかったんですよ(笑)。これは、このまま行ったらヤバいんじゃないかな、という気がして。それまでに、ノートの隅に落書きくらいはしてましたけど。それで、絵の仕事のほうも見てみようと、とあるゲームメーカーに連絡して、作品を送ったら「面接します」と言われて。
藤島：受かっちゃった、と。それ以前に、活動なんかはしてなかったんですか？
甘露：マンガは描きましたね。某有名マンガ雑誌に投稿もしましたよ(笑)。毎月ナントカ賞とか、やってるじゃないですか。で、一応雑誌にちょこ、っと載ったんですよ。ですけど「キミはキャラが生きてないね」と言われまして(笑)。もう１回描いて編集に持っていったけど、やっぱり同じことを言われた。こりゃ、この先へ行ってもダメだな、と思いましたね。まだ、絵だけなら何とかなるかも、と考えたのが、大学４年の話ですね。
みつみ：就職活動をしないで、マンガを描いてたの？
甘露：就職活動をしようとしたけど…アカンやろう、と(笑)。
藤島：だけど、なぜそもそも理系に行こうとしたんですか？
甘露：それは、プログラミング関係とか、コンピュータ関係の仕事ができたらいいな、と思ってましたから。ところが大学では…電子工学科だったんですけど、ハードウェアの方がメインだったんで、ソフトはほとんどやらないんですよ。授業自体はあったんですけど、毎日実験なんかがメインだったんです。基盤を作って、スイッチ押せばチカチカする、レーザーを当ててナントカする、とか、わけのわからない実験を毎日していたんですよ。こりゃ楽しくねーな、と思って(笑)。
藤島：もうちょっと、違うことをやってりゃ楽しかったでしょうけどね。生体コンピュータとか。たんぱく質でコンピュータになるか、なんて。ちなみに、影響を受けた作家さんは？
甘露：恥ずかしいんですけど…『ダーティペア』を描かれた方…。土器手司さんですね。あのあたりで、ハマったんです。あれを見ながら、落書きしてました。
藤島：言われてみれば、今でも片鱗は感じるような。
みつみ：甘露の絵の、線が少ないところは、アニメの影響かも(笑)。
藤島：アニメファンだった、と。ちなみに、コンピュータゲームの方は、どうだったんですか？
甘露：ゲーム自体は、中学生の頃から。パソコンを持ってたんで『イース』とか遊んでましたね。最初に買ったのは、シャープのX-1なんですけど。それから始まったんで、ファミコンなんかが出たときには、うらやましかったですよ。「あんなものは邪道だ！」なんて言いながら。若い頃にありがちなセリフですね(笑)。
みつみ：なんだとー(笑)。

ゲームのキャラクターを 作るという仕事

みつみ：『サクラ大戦』なんかを拝見してると、藤島先生も、ゲームのお仕事をやってみたかったんですか？
藤島：ええ！ やってみたかったですね。ボクも『ドラクエ』から入って、衝撃を受けたから…それこそ『Ⅲ』くらいが出たあたりでやったんだけど、初めて『Ⅰ』を借りてやって…東中野に引っ越したときだったけど(部屋には)何もなくて、ファミコンだけがあった(笑)。「どーれ、ドラクエでもやってみるか、メシの前に」でガチャ。スイッチいれて「おお、意外に面白いな」と。しばらくプレイして、そろそろメシでも食うか、と思ったら、もう２時間が経ってる。がーん！(笑)。恐ろしやゲーム！ と思いましたよ。
甘露：進む時間の感覚が、ゲームをやっている時と普段では違うんですね。
藤島：でも本当に、ゲームの仕事は楽しいですよ。だって、自分のやったのと全然逆の方向のキャラクターが、最後に出てきますから(笑)。絵を描いた後、出てくるまでガチャン、ガチャン、ビー、といろいろあって。最後にできあがってくるものが、最初と全然違うものになってる(笑)。こりゃビックリしますよ。
みつみ：たとえば、誰ですか？
藤島：いちばん驚いたのは『サクラ大戦』の「ソレッタ・織姫」ですね。姫にはビックリしたなー(笑)。あんな、怪しい日本語を操る人だったのか、って(爆笑)。プライドの高い貴族だ、っていう設定はありましたけどね。上がってきたら、メチャメチャな言葉はしゃべってるし、スゴいキャラだし…誰なの、これ(笑)。まあ、面白かったからよかったんですけどね。本当にこんなおもしろいキャラになって出てきちゃったよ、って。そういう経験は、おふたりにはないですか？
みつみ：私は、この会社に入って、むしろそういう風にならない方向で…一致していきたい、イメージした通りのキャラになってほしい、と考えながらやってるんです。外注だったとしたら、時々そうなるじゃないですか。ある程度おマカセになるし、よほど深く関わっていないと、変わっちゃうかな、ってところが。だから、ゲーム会社に入って、会社の中でゲームを作っていきたいな、という思いがあるんですよ。イメージどおりのキャラを作りたい、一心同体でやっていきたい、という。
藤島：ただ、全然違うものができても、それはそれで面白いですよ。私の場合、ダメだったこと

初公開

みつみ・甘露両氏の仕事場&デスクトップ

●上が、みつみ氏の制作環境。下は、デスクトップ画面。ペンギン？
●左が甘露氏のデスクまわり。パソコン本体は机の下に置かれている。デスクトップ画面は某ロボが！

は、今のところないから、そう言えるのかもしれないけど。
甘露：ただ、キャラクターを作る人とストーリーを作る人が、話しながらやっていけば、そんなに極端に違う、ってことはないんですよ。あまりにも違ってたら、向こうも聞いてくるし「こんなふうにするけど、どうかね？」って。それはやりすぎじゃない？とか平気じゃない？って話をしてるんで。
みつみ：職業的には、みんなに「原画マンはおススメ！」とは言えないですけどね。
甘露：ゲームって、絵自体で成立していないじゃないですか。シナリオがあって、ほかのものがあって、それで完成されているものだから、絵ひとつの力じゃない、ってことはあると思うんですよ。
藤島：でもどうだろう？　絵がないとイメージしにくい、というのもあると思いますね。そういった意味でも、ゲームにとって、絵って、めちゃくちゃ重要だと思いますよ。

キャラクター作りのポイントは特徴を記号化すること

みつみ：藤島先生のキャラクターメイクの重点ポイントって、どこなんですか？
藤島：髪型ですね。一発で、しかもいちばん目につくんですよ。
みつみ：あ、私も作るときは髪型と、目かな。
藤島：そう、そのふたつで、ほとんど決まっちゃうんですよ。それにしても、髪型のほうが要素としては大きい。
みつみ：中の絵を描いていくときには、性格を表すしぐさとかポーズ、こういうポーズは、こいつはするけどこの子はしない、とか。決まってしまえば、そこから作れますね。ところで髪型は最後に決めるんですか？
藤島：いや、私は（キャラクターを）シルエットから先に決めるから。
甘露：私も、最初に髪の毛から入りますよ。
みつみ：いろいろなパターンを作りますね。同じ顔に、髪型を色々つけてみたりして、どれがいいのか、じっくり考えたり。たとえば時代の流

れで、髪型を考えます？
藤島：それはありますね。あとはファッション雑誌。奇抜なヤツが出てるんですよ！　特に、ファッションショー関係のやつ。本当に「正気ですか!?」って言いたくなる。頭の上が、羽根でいっぱいじゃ！みたいなヤツとか、まさにアニメキャラ状態ですね。そもそもファッションショーって、髪の毛やメイクまで含めての統一性表現なんで、そういうところって、すごくためになるんですよ。
みつみ：あんまり、奇抜すぎることって、かわいくないというか、なかなかできないじゃないですか。そうすると選択の幅が狭まってきて、あれもやった、これもやった状態になるんですよ。だから、新キャラを作るときには、アイテムをつけよう、みたいなことを始めたんです。これをトレードマークにしよう、って(笑)。
藤島：サイコロとかね(笑)。
みつみ：ありますね(笑)。あとは、リボンなんか、ここに結ぶと今までにない感じ、とか考えます。結び目のイメージで「カニ！」とか言われたりもしますけど(笑)。
藤島：あとは、頭の「ハネ」。もう「ハネ」を描いて十何年(笑)。めんどくさいからやめたい。
甘露：調子に乗って、最初はヒョイヒョイ描くんですけど、後になって「ジャマだな、これは」って(笑)。困るんですよ。
藤島：髪の毛のほかに、目のバリエーションも大変ですよね。普通のと、つり上がったのと、タレ目の3パターンしかないんだから。あとはまつ毛とか、細くする、色を変える、メガネかける…しかないでしょう。少なくとも、記号として成立して、パッと目にわからなきゃいけない。しかも、特徴があるだけではダメで、その中で「かわいい」と思わせなけりゃならない。
甘露：そこが難しいんですよね。
藤島：それはもう、自分で描いてみて価値判断するしかないですからね。
甘露：たしかに、それを押さえないと、そこから先へは行けませんから。
藤島：ゲームキャラを作る時の信条…なんて大げさなモノじゃなく…だいたい自分にだってそんな決まりもないんですけど…少なくても性格が決まってないと描けない、一発で見て分かるキャラでなけりゃいけない、というのは確かですからね。
みつみ：でも、特徴があるからこそ、たとえばフィギュアにしても一発でわかりますよね。
藤島：逆に言えば、記号にならないとダメなんです、キャラを作るということは、ね。

PC版販促用ポスターイラスト

いま明らかになる藤島流「ペン入れの極意」

藤島：おふたりとも、原画にペンは入れるんですか？
甘露：『こみっくパーティー』では、全部ペン入れしてます。
みつみ：そのほうがキレイだし、グラフィッカーさんも、線を直さなくて済むし…私たちは大変ですけどね(笑)。本当に、マンガのように丸ペンとGペンを使いますよ。
甘露：ボクは、Gペンだけです。
藤島：私も、Gペンだけ。
みつみ：えええー、本当ですか！　メーカーは？　外国のを使ってるんですか？
藤島：国産ですよ。外国製品って、あんまり売ってないじゃないですか。でもすっごく調子が悪いんですよ。頭にくるくらい。不良率が80パーセントくらいはあるんじゃないかな(笑)。まあ、ゴチャゴチャとペン先を練りながら、無理して使いますけどね。でも、2～3ページくらいでガマンならなくなったら、捨てます。
みつみ：それで細い線を引くんですか？　丸ペンじゃなくて？
藤島：引けるんですって。みんな、驚くんですけどね。
みつみ：極意は何ですか？
藤島：極意は…押し付けないこと。コレくらいの筆圧で…こう描くの。
(注：ここで実演。ペンの動きをお見せできないのが残念です)

みつみ：うわあー。
甘露：長い線は、1回で引いちゃうんですか？
藤島：長い線はね、1回では引けないんで、こうやって…つないでいくんですよ。
みつみ：へえー。つなぎ目が、わかんないです！
(注：繰り返しますが、実演中です)
藤島：いや、わかりますけどね。ただ、ハネは難しいな。特にペンでやると…よく引っかくんですよ。
みつみ：ちょっと神秘(笑)。ちょっと神業を、伝授された気分ですね。
藤島：とにかく下に(ペンの圧力を)押し付けちゃだめなんですよ。押し付けるなら、ここ。
(注：ここでペンを持つ中指方向に力をこめる)。
藤島：やっぱり、みつみさんにとっては、丸ペン

のほうが、細線を引きやすいですか？
みつみ：うーん、そうですね。
甘露：硬いですからね。
みつみ：かすらせるだけで、勝手に細い線は引けますから。ただ、すぐダメになりますね。
藤島：あと、紙によく引っかかってバリッ、というくんですよ。Gペンでは、そういうことはないんだけど。
みつみ：紙は、何を使っていらっしゃるんですか？
藤島：僕は、出版社の専用原稿用紙。それがまた、評判悪いんですよ(笑)。特にアシスタントには「にじむ」とか言われて。
みつみ：私は市販の上質紙。アートカラーとか、マンガ用の原稿用紙ですね、安いやつを。
藤島：本当はBBケントが、いちばん描きやすいんだけど(笑)。カラー用で吸湿性の高い、ちょっと表面が荒れたような紙なんだけど、それがいちばん調子がいいんだけど、ひとつだけ欠点があってね…トーンが貼れないんですよ(笑)。表面がガサゴソしてて、トーンが浮いちゃう。まあ、そうは言っても結果的に、描けりゃなんでもいいんですよ。

デジタル彩色とアナログ彩色 こだわりもそれぞれに

藤島：カラーイラストは、CGで描くと楽ですか？
甘露：うーん、時間は、むしろかかりますね。
みつみ：かかります！
藤島：それは失敗が直せるから？
甘露：そうですね。だから余計に時間がかかるんです。塗ってから「あ、失敗だ」と思ったら、消してもイイじゃないですか。細部にどんどんこだわりだして、いつまでも直し続けるし。
藤島：CGではどのあたりの表現に、いちばん時間をかけますか？
甘露：髪の毛、じゃないでしょうか。
みつみ：細かいしね。
藤島：私的には、黒くするのが、いちばん面倒なんだけど。だんだん黒くしていって、ああ、まだ黒くできる…ってやってると、もう大変(笑)。
みつみ：藤島先生は、CGやるんですか？
藤島：うーん、紙の方が好きなんですよね。一発芸的なところが。塗ってから、ぶわー、っと広がってしまって「ああ、しもーた！」って、悲鳴上げながらも(笑)それを生かすように何とかする、といったところが。
みつみ：紙の方が、迫力があるような気はするんですよね。大きい絵になればなるほど。ポスターやカレンダーなんかを見ると、CGだと少し寂しい。
藤島：絵の中にある「にじみ」とか「荒れ」が好きなんですよ。でも、最近は（そのあたりが）コンピュータでも、出せるようになってきましたね。
甘露：Painterを使えば、楽に出せますよね。
みつみ：そう、私はPhotoshopを使うんですけど、わざと作る！　乗算して、わざとタッチをそれっぽくしますね。ヌキのところなんかも、色ムラっぽく(笑)。
藤島：ちなみにコピックは、いまだに使えないんですよ。細い部分が引けなくて。髪のテカリとか、細い部分を入れたいな、と思っても、ぶわー！っと広がってダメなの。
みつみ：ですよね、藤島先生の場合は特に(笑)、繊細だし。
藤島：いっそ、筆ペンに（インクを）入れたらどうか、なんて思いますもん。ダメかな？
みつみ：藤島先生の画材は、何ですか？
藤島：ドクター・マーチンっていう水性インクです。ずーっと。すっごくキレイなんですよ。それに、すっごい長持ちするんですよ。1滴でメチャクチャ塗れるから、すごく経済的だし(笑)。1回色を出すと、原稿10枚分は楽勝かな。なんせ、ほとんど水、って状態でインクを少しだけ付けて、スーッと塗るから。
みつみ：高いんですよね。高校時代から、好きな色だけ買って、使った思い出が…。
藤島：でも、長持ちするんですよ。デビューして以来、ほとんど買い足した覚えがないくらいだからね。この間、セピアを買い足したくらいかな。まあ、注意しなくちゃいけないのは、たまに混ぜると「ダマ」（固まり）になる組み合わせがあるくらい。ブツブツになっちゃってね。あ、でもどの色とどの色か忘れました(笑)。それと、買い足したのは同じセピアなんだけど、微妙に色が変わってるの。その点、パソコンだと、色が変わらなくていいですよね。
みつみ：難しいところですね。印刷されると色が変わっちゃうんです。だから、印刷されたときのことを頭に置きつつ、塗ってるという…。
藤島：なかなか、調整できないモノですかね。
みつみ：印刷になった時に「あ、これもいいかな」って、割り切るんですよ。あとは、あらかじめ会社のカラープリンターで見本を刷り出しておく、とか。で、プリンターの段階で、いろいろと色を調節しておくんです。
藤島：そうすると、プリンターの出力が、すっごい量になるんじゃないですか？
みつみ：まあ、今はだいぶいい色が出るようになったし、色見本だからいいや、って(笑)。

「月刊E Login」（1999.8月号）の別冊表紙用イラスト

MIZUKI TAKASE
Illustration KOUSUKE FUJISHIMA
※このイラストは、みつみ氏へのプレゼント
用にスケッチブックに描いたものです。
WINTER 2001

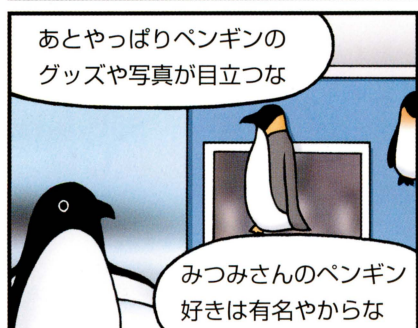
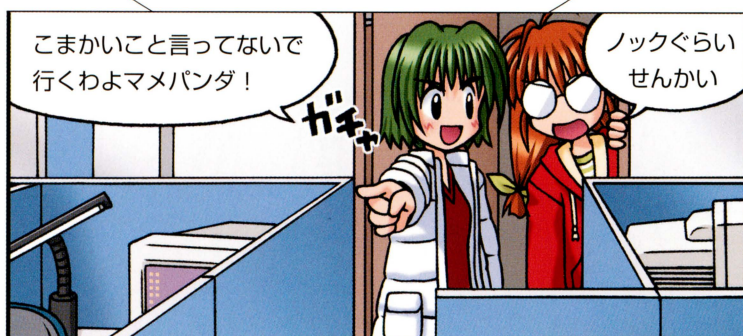
Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

※このイラストは、甘露氏へのプレゼント用に
スケッチブックに描いたものです。

MAO HARUNA PRESENTS

詠美ちゃんさまと温泉子パンダのアクアプラス潜入レポート!

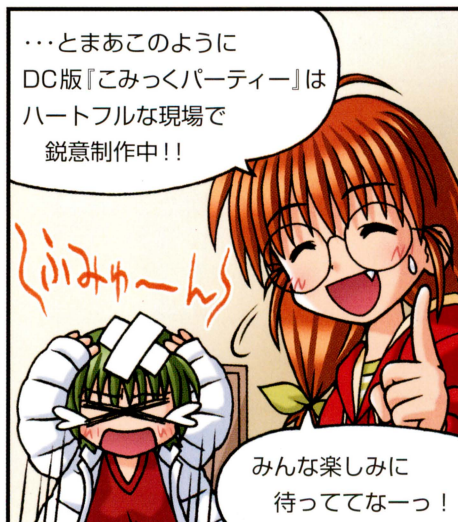
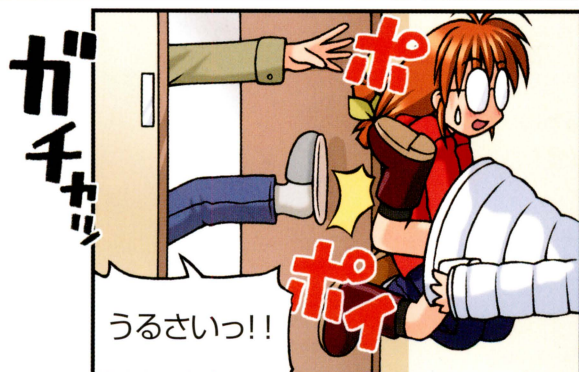
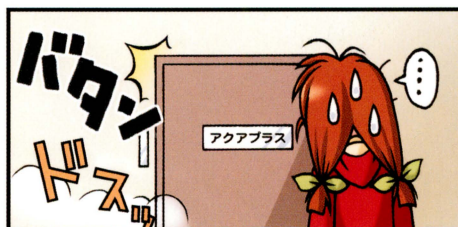
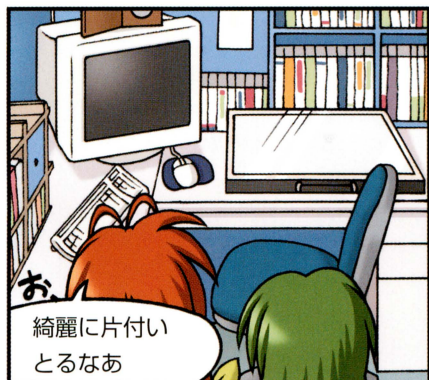
まんが●榛名まお

詠美と由宇の迷コンビが制作まっただ中の開発室におじゃま虫。みつみ&甘露氏の仕事場をスクープ。

詠美と由宇が開発室を物色中、真剣な表情でスケブにイラストを描き合う3人。極度に集中したためか、3人とも描き終わるとグッタリ。本当におつかれさまでした。

本当は机の下の奥にありました

True Love

「トゥルーラブストーリー3」新キャラないしょ話

『トゥルー』ファンを自認する作家、森田屋すひろと島本晴海が、制作スタッフ、高原保法、松田浩二を訪ね、『3』の新キャラ作成秘話からゲームの見どころまで突撃取材！

舞台が中学校になった理由と新しいシステム

島本：最初にどうしてもお聞きしたかったのが、『3』になって、どうして舞台を高校から中学校へ変更されたかなんですが？

高原：今回はプレイ期間を1年にしようという大前提があたんです。そうなると学年を3年生にするしかありませんよね。中学か高校のどちらかを選ぶことになりますが、高校3年生は受験のあとの意味合いが大きくて。『トゥルー』の世界観だと中学生の方が合ってるかなと。

島本：高校3年生だと、キャラによっては就職することになりますよね。

高原：ええ、それでは生々しくなっちゃいますからね。その点、中学3年生だと、そこまでは深刻にならないでしょうから。

島本：プレイ期間が1年間で365日もあるわけですけど、どうやって進行するんですか？

高原：実は今回、新しいシステムを僕が作ったんです（笑）。一般的に1年物のゲームは、1週間単位で進行しますよね。そうはしたくなかったので、簡単に言うと「がんばる日」をプレイヤーが選ぶことになるんですよ。

島本：プレイ期間を自分で選べるんですか？

高原：そうです。制限内なら自由に飛ばして、どこからでもプレイすることが出来るんです。もちろん、365日を毎日遊ぶこともできますよ。7日とびで遊べば50日くらいですね。

島本：するとやり込みをしようとすれば、いくらでも出来るゲームになるわけですね？

高原：そうなると思います。1年間遊びたい人はそうすればいいし、そうでない人でもちゃんと遊べるようになっているわけです。

森田屋：過去のシリーズでは、主人公はすぐに転校するのを内緒にしているという、負い目を持っていますよね。プレイヤーもそんな切ない気分でプレイできましたけど、今回は……。

高原：今回は、主人公が普通に生活しながら女の子と仲良くなっていく感じです。それと今回は主人公が最初に、「この娘が好き」と、ズバンと言っています（笑）。

島本：そうなると、ヒロインの蒼月たかねとつきあう場合は、シナリオやイベントも多いと。

高原：そうです。意図的には蒼月のシナリオバリエーションをすごく増やして、イベントの種類も他のキャラと比べて異常に多いんです。ヒロインを全面に出そうという考えがあって、そういう設定にしたんです。

『3』の女の子たちはこうやって生まれた！

森田屋：松田さんは、高校生と中学生のどちらのキャラが描きやすかったですか？

松田：最初はちょっと戸惑いがありましたけど、結果的には中学生はやりやすかったですね。描いてみたら肌に合ったみたいで。また今回は表情などに、前作までほとんどやらなかったマンガ的な表現も採用しているんですよ。

森田屋：マンガちっくなものがたくさん出る？

松田：それに加えてドタバタ感もあったりとか。そういう理由もあって、今回は描いていてとても面白かったですね。

高原：過去のシリーズでは、最初に松田にキャラ設定を作ってもらうときは「このキャラはこう書いてくれ」と、既存のキャラなどを参考に私が指定をしていたんです。『3』では若干方法を変えて、最初に「まず好き勝手に書いてみてくれ」と松田に言ったんです。

松田：それで18人ほど女の子のバリエーションを考えたんです。それを見ながらキャラを煮詰めて、キャラがある程度固まったときに、絵的に少し年齢を下げようということになって。

高原：だから松田が描いたボツ絵の中には、もっと大人っぽい表情の梢とかがあるんです。

松田：今回は、まず『1』でも『2』でも描いたことがないようなバリエーションの絵をどんどん描いていって。どこまで違うものが描けるだろうかと、最初にやってみたんですよ。

森田屋：なるほど。最初の18人がベースになっているわけですね。それでは、その面影が残っているかもしれない個別のキャラについてうかがっていいですか。

松田氏が最初にキャラを考える際に描いた、梢のイメージ4コマ。特に4コマ目の表情が、マンガ的で実におかしい。

蒼月たかね——ヒロインらしい高級感

高原：『2』の森下茜は明るめでアクティブな感じでしたが、今回は『1』の桂木綾音のようなヒロイン像にちょっと戻しています。

松田：蒼月は家が花屋さんなんです。そこで髪

の広がり方など、花を連想させるようなデザインにしたいなと思って考えてみました。
森田屋：よく見ると花びらが1枚1枚、みたいな感じが出ていますね。
高原：でも頭につけているのは星なんだよね（笑）。これは何種類か考えたんですが、さすがに花を使うのはどうかと思いまして。ただシンプルすぎると、他のキャラに存在感で負けてしまう。髪を編んだりすると桂木みたいになってしまうし、ヒロインらしい高級感が出るようなワンポイントとして付けてみました。
島本：それがこの星の形ですか。
松田：そうですね。派手すぎずシンプルすぎず。実はメガネっ娘がヒロインって案も最初にチラっとあったんですけどね。比較的すぐに却下されてしまいました（笑）。
島本：ヒロインになると、方向性が決まってしまいますよね。「これをやっちゃダメ」とか。
高原：まあ『トゥルー』のヒロインは、特徴が偏らずに王道パターンで来てますから。
島本：万人に好かれるタイプじゃないといけませんからね。

佐伯梢——
背の低いのがコンプレックス

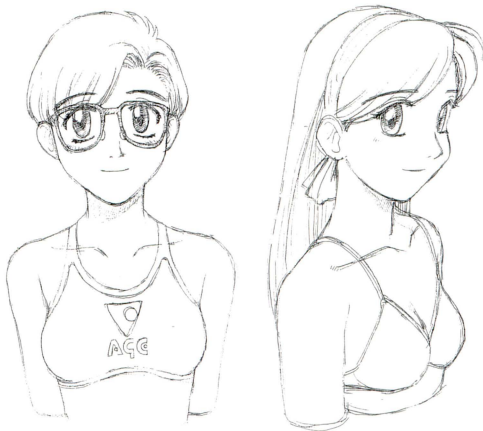
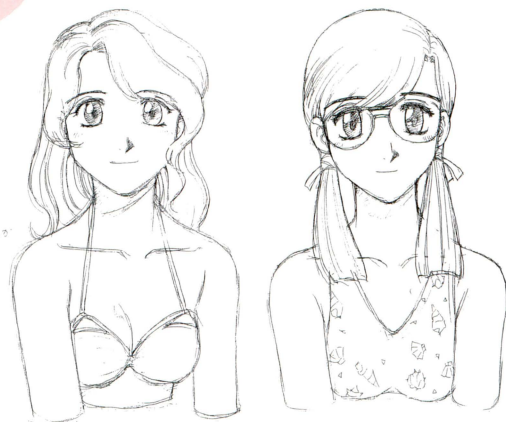
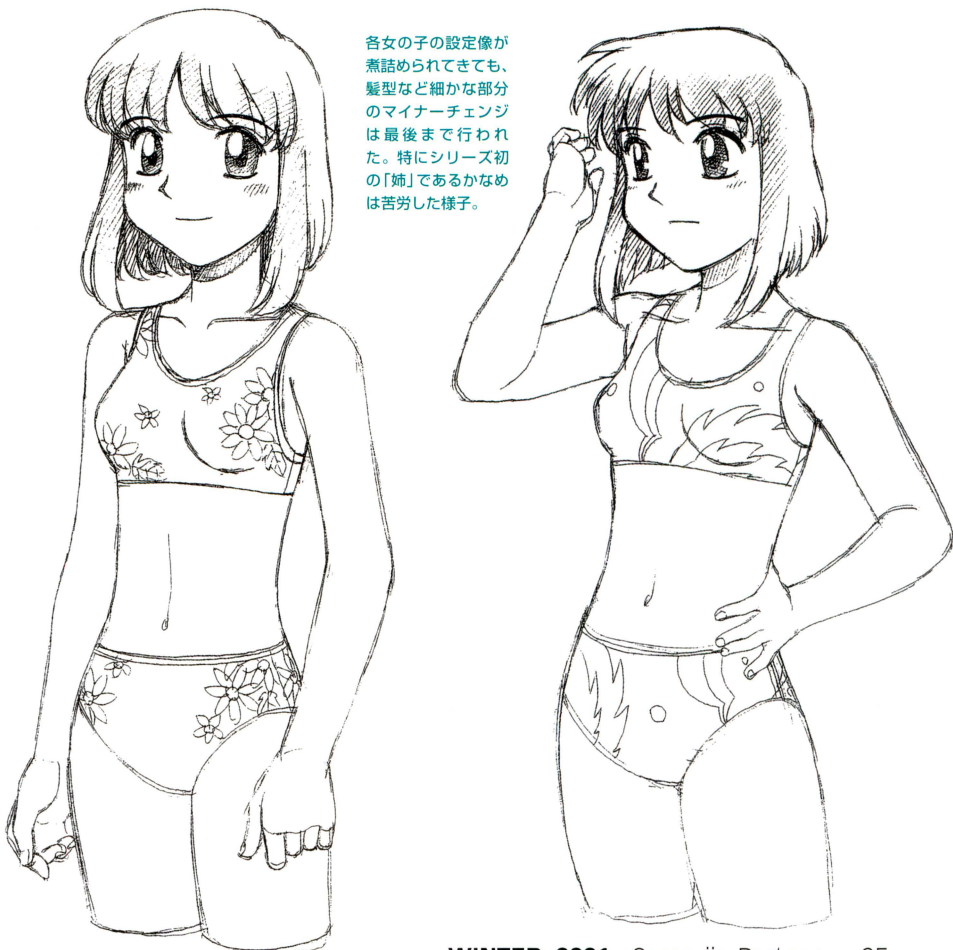
高原：梢については、背が低い娘を出そうという考えが元々あって、私が「こういう髪の毛にしてくれ」という指定を出したんです。よく「君子」と呼ばれていますけど、君子じゃないよね（笑）。
森田屋：頭が丸いのがいいですね。このラインが書いていて楽しいんですよ（笑）。
高原：背が低くて性格が大人しい。また女の子らしい性格なので、『1』の本多のようなキャラになると思います。設定資料には、見た目は南弥生で、性格は本多って書いてありますね。
松田：絵を描いていて崩しやすいし、遊びやすいキャラではあるんですよね。
島本：ドジっぽい性格のように見えますけど？
高原：いや、この娘はしっかりしていますよ。紺野、佐伯、工藤の3人組の中では、他のふたりの暴走を止めるタイプなんです。ただ怒らせるとちょっと怖いかな……という。
松田：実際にプレイしていただくとわかると思いますが、だいぶ違う印象を受けると思いますよ。
島本：背が低いのはいいですよね。『2』の中里さんが、背が低いという設定なのに、あまり注目されていない印象を受けたので、この娘は設定が活かされるシーンが多いとうれしいな。

紺野遊季——
定番のおせっかい娘

松田：紺野はキャラを作るときに、ほとんど苦しまなかったような気が……。
高原：この手のキャラは、毎度毎度すぐ決まるよね。シナリオも書きやすくて、ほっといても勝手なことを言い出しますから。こいつは、いろんなキャラのイベントに、どこにでも出てきますよ。シナリオ量も、蒼月の次くらい多くて。
松田：その分、他人と絡む機会が多いんです。
森田屋：髪の毛の「ハネ」の部分がいいな。
松田：ええ、ポイントになっています。
森田屋：僕も仕事で紺野を書いているときは、ここをピュッピュッと書きますね。この「ハネ」に限らず、『3』のキャラは特徴がわかりやすくて、書いていてとても楽しいです。
島本：『1』の天野のイメージが「エビテール」だったけど、紺野はカニっぽくない？
松田：確かにそれは、ちょっとあるかもしれませんね（笑）。

工藤翼子——
怪しい言動の謎のキャラ

松田：途中までいい感じでデザインが決まったと思ったら、「眼鏡を取ったら深山みたい」と、最後の方でジワジワとマイナーチェンジが入ったキャラです（笑）。
高原：なんか変で謎なキャラですよ。
島本：天然ボケが入っている感じですか？
高原：『1』の香坂みたいな天然ボケとは性質が違うんですけど、いきなり怪しいことを言い出したりして……。
森田屋：「不思議ちゃん」系ですか。
高原：そんなところがありますね。
島本：仲良し3人組の中では工藤がいちばんボケ役になるんですか？
高原：初期設定では『1』の後藤のようなキャラを作ろうと考えていましたが、最終的には後藤と丘野の間くらいのイメージになっていますね。

インタビュー中にある、松田氏が最初に描いた女の子18人のバリエーションイラスト。多種多様なタイプの女の子が見受けられ、決定稿が出るまでの試行錯誤が忍ばれる。

各女の子の設定像が煮詰められてきても、髪型など細かな部分のマイナーチェンジは最後まで行われた。特にシリーズ初の「姉」であるかなめは苦労した様子。

まあいつもひとりはいる、スポーツ系のキャラが工藤です。
島本：マンガを描くとき、いちばん楽しそうなキャラではありますね。

柳瀬里住——主人公の好敵手？

高原：今回の主人公の幼なじみということで、主人の双子の姉である、かなめとも友達になるという女の子です。
松田：でもシルエットが、かなめ似（笑）！。
高原：ふたり並べるとそうなんだよね。設定では今までの幼なじみのキャラとは、まるっきり違うヤツです。なにしろ初めて主人公をニラみますからね（笑）。
森田屋：仲が悪いんですか？
高原：そういうことになりますね。最初にいきなりニラみますから（笑）。最初のエピソードでも、全然主人公とはしゃべりません。そういう基本設定があるキャラですね。
松田：そのせいもあって、マユ毛が他のキャラより少し太めになっているんですよ。極端ではないので、ゲーム上ではあまりよくわからないかもしれませんが。
島本：松田さんは太いマユって、あんまり描かないんですか？
松田：あまり描きませんね。
森田屋：じゃあ、マユ毛がないのとか（笑）。
高原：いや、ウチは犬や猫にすらマユ毛があるのに、それはね（笑）。

本条笑——閉じた目は、はたして開くのか？

森田屋：これはやっぱり、ずっと目を閉じてるキャラなんですか？
松田：今回は『2』の香坂のように、目が開いた画面はありません（笑）。
島本：「何笑ってるんですか？」「怒ってるんです」という王道パターンはないんですか。
高原：そういうセリフを言う性格のキャラではないので、開くことはないですね（笑）。
森田屋：イラストを見た印象では、香坂さんよりは元気そうですしね。
高原：実際のキャラの性格は、絵を見てパッと見にみんなが思うのとは全然違うと思います。
島本：見た目より、おっとりした性格ですか。
高原：香坂の「落ちついてる」とはニュアンスが違うんですけど、純粋に落ちついてるキャラといえますね。
松田：絵を描く立場としては、こういう目を閉じているキャラは、顔の向きを変えると難しいんですよ。こちらを見ているという絵にするための、視線コントロールの演出ができなくて。

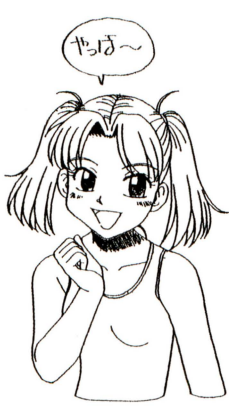
和泉結由子——押しの強い元気キャラ

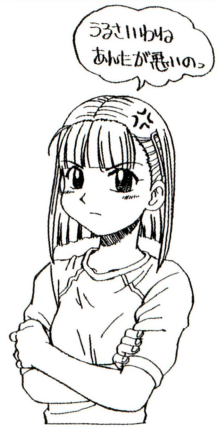
松田：これはいつもいる、制服がひとりだけ違うタイプの娘ですね。
島本：同じ立場の『1』の水谷は、自分で主人公の学校に来るわけですが。この娘はどうやって会うんですか？
高原：主人公の男友達の久保田と幼なじみなので学校には来ます。主人公とも顔見知りです。
松田：絵的には、左右のバランスを思い切り変えてみようと、このような髪型にしてみました。顔が右向きと左向きとでは、感じが変わるようにしたくて。キャラの設定上で目指したのは、『2』のかすみですね。
島本：女の子らしい、健気な……。
松田：かすみよりは、おっとりさを少し取っているかな？「押し」が強い面もあったりして。
森田屋：幼なじみで、来なくてもいいのに、ついて来ちゃうという……？
松田：そういう面もありますね。

小野寺まどか——ぶりっコ後輩キャラ

高原：唯一の年下の女の子ですが、2年生ではなく中学校1年生で。主人公のふたつ年下です。
島本：小学校から上がってすぐって感じで、絵的にもマスコットキャラのように見えますね。
高原：設定画にある「ぶり」っていう文字が、このキャラのすべてを表しています。かなめのことを「お姉様」とか呼んでますからね。
森田屋：そういう後輩キャラって、これまでの『トゥルー』にはいませんでしたね。
高原：健気っぽいのばかりでしたよね。
島本：この娘の場合は、異性よりは同性の先輩に憧れるような。
森田屋：まだ子供なんだなあと（笑）。
高原：そういう感じですね（笑）。あとは過去のシリーズでちょっと出ている小笠原に似ていて、それを引き継いでいるという（笑）。小笠原

蒼月たかね
本作のヒロインにして、主人公が密かに想いを寄せている憧れの女の子。花好きで明るく優しい性格のため、学内でアイドル的存在となっている。

佐伯梢
「仲良し3人組」のひとりで、紺野とは昔からの付き合い。普段は大人しく、しっかりした性格をしているが、怒るとちょっと怖い。背がとても低いことを、いつも気にしている。

紺野遊季
「仲良し3人組」のひとり。工藤とは気が合うらしく、よく一緒に思い付きで行動する。調子が良く馴れ馴れしい性格。また笑い出すと止まらない笑い上戸で、そのたびに表情をクルクル変える。

工藤翼子
「仲良し3人組」のひとり。楽天的で底抜けに明るい性格で、行動はとにかくマイペース。急に変なことがひらめいたり、早トチリを連発したりして周囲を驚かせる。

柳瀬里住
主人公の幼なじみ。数年前のとある事件以来、冷戦状態となって仲がとても悪い。負けず嫌いで、しかも思い込みが激しい性格のため、主人公と会うたびに敵対心を燃やす。

は『2』でもメインキャラとして設定されながら、結局は消滅したキャラで。それを今回ようやく採用できたという感じですね。
松田：まあ小笠原というキャラがまずあって、「あんな感じで」と指定されて考えましたね。

二階堂時子——ファン待望の高飛車系？

松田：いわゆる普通のメガネっ娘とは、性格がちょっと違います。
高原：初期設定には「生徒会長の水谷」って書いてあります。まあ、オデコが春日で髪が水谷、あとロングヘアなのが本多って感じ。
森田屋：『2』の安藤っぽいのかなあと。
島本：僕も安藤っぽいイメージを持ちました。
高原：確かに安藤も入ってますね。ただし安藤ほど高飛車ではありませんけど。
島本：『2』では高飛車系のキャラがいなくて残念がったファンが多かったので、登場して喜ぶファンも多いんじゃないんですかね。
松田：そうかもしれませんね。二階堂は初期設定で考えたキャラのパーツを組み合わせていくうちにこうなって、最終的にOKが出たと。プロデューサーの杉山さんの好みが影響してます。

かなめ——チャームポイントはオデコ

高原：過去に妹をふたりも作ったので（笑）。最初にみさきを作って、次に対照的なイメージで君子を作ったわけですが。妹はもういいかと思って、双子の姉という、ファンを思い切り裏切った設定を考えてみました。
松田：絵的には主人公の姉ということで、どこか主人公と似ているような、ボーイッシュな部分を若干入れてみました。絵も女っぽさよりも、中性的な印象を受けるような感じで。
森田屋：主人公とは仲がいいんですか？
松田：いいですよ。立場的には姉ですが、双子なのでどちらかが上ということもありません。
森田屋：オデコがチャームポイントなのかな？
高原：松田に「オデコを出してくれ」という注文は出しました。ただ『2』の藤川さつきに似ていると言われて、どうなのかなぁと。
島本：学年が同じというのが興味深いですね。
高原：オイシイですよ（笑）。過去のシリーズでいう、かすみと同じような立場ですから、ふたりの過去の出来事も話題にできますしね。

『3』の見どころと期待したいこと

森田屋：こうやってキャラクターを見ていくと、はやくプレイしたくなってきますね。
島本：反面、前作までと何もかも違うから、僕は正直、とまどいもあります。
高原：今回は『トゥルー』シリーズを継承しつつも、新しいことをやろうというコンセプトがあったんです。最後に告白するときに、今まで以上にドキドキできるような独自のシステムを考えていますから楽しみにしてください。
松田：中学校を舞台にした、楽しくドタバタした感じが出ていればうれしいなと思っているんです。何回もくり返し遊べると思いますよ。
森田屋：今回、こういった対談をさせていただいて、僕は過去にたくさん『トゥルー』の絵を描いてきたわけですけど、『3』ではいろいろいじれる要素をたくさん用意してくれたのが、楽しみで仕方がないですね。顔も小さいしデフォルメされることもあって、僕の絵柄寄りになっていて描きやすくなったかなと……というか、描きたいなと掻き立てられますね。
島本：僕はファンの立場から言わせていただけば、どう自分を裏切ってくれるんだろうと、すごく期待しています。マンガを描く立場としては、これまで以上に人間関係が細かく設定されているようなので、話をたくさん想像できそうで執筆意欲が今から湧いてきますよ。
高原：ご期待に応えられるようにがんばります。

●次のページに森田屋すひろ氏のイラストと、島本晴海氏のレポートマンガを掲載しています。

PROFILE

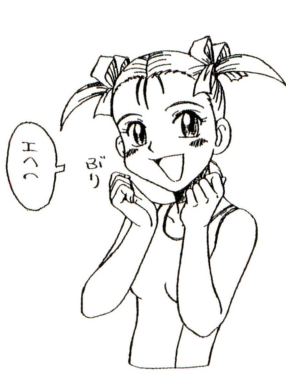
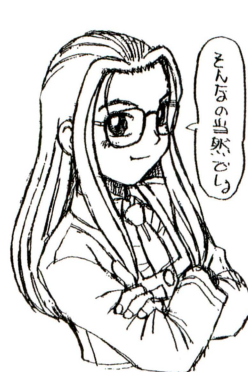
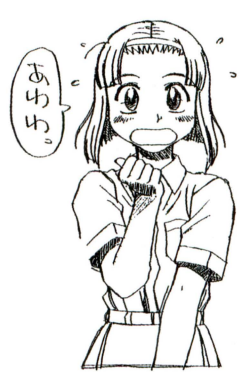
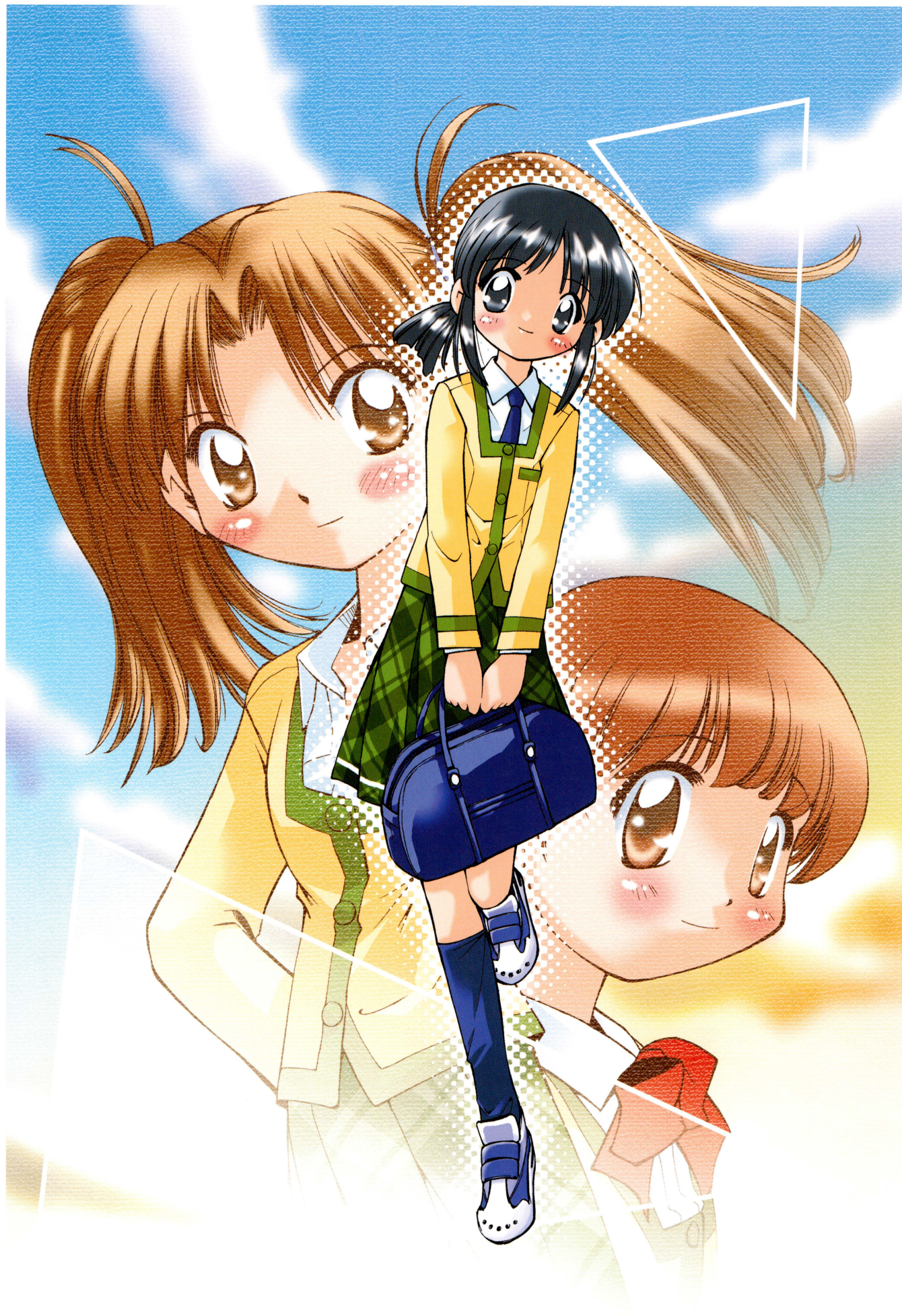
高原保法（たかはらやすのり）
ビッツ ラボラトリー所属。TLSシリーズの企画を一手に引き受けるディレクター兼シナリオ担当。

松田浩二（まつだこうじ）
ビッツ ラボラトリー所属。清楚な女の子キャラが魅力のTLSシリーズキャラクターデザイナー。

森田屋すひろ（もりたやすひろ）
公認絵師。ebのHP「空色放課後通信」に4コママンガを通信中。「エースネクスト」で『プリプリプリン』を連載中。

島本晴海（しまもとはるみ）
マンガ家。ファン代表として対談に参加。同人誌『ばななサル園』主宰。トゥルーファンには一目置かれる存在。

本条笑
3学期になると、主人公のクラスに転校してくる女の子。一軒家である主人公の家とは、そのとなり隣さんになる。名前の通り、常に笑顔を絶やさない。

和泉結由子
主人公の悪友であり同級生でもある、久保田実の幼なじみ。駅向かいにある別の公立中学に通っているが、主人公とは顔見知り。

小野寺まどか
1年生の後輩で、まだまだ子供っぽさが抜けない元気っ娘。かなめと同じバレー部に所属しており、「お姉様〜っ」とすり寄るほど、かなめに憧れている。

二階堂時子
学校の生徒会長を務め、頭脳明晰、品行方正、才色兼備でまさに完璧な女の子……のようだが、融通が利かないところがたまにキズ。

かなめ
主人公と同じ歳の双子の姉。ただ姉と弟という上下意識はお互いになく、仲のいい双子として暮らしている。朗らかな性格で学校内では人気が高く、交友関係も幅広い。

島本晴海のTLS3
対談 in ビッツラボラトリー
インタビュアーは
ファン代表
TLSオフィシャル
ライターにして
島本のマブダチ
森田屋すひろ
島本晴海

対するは シナリオの高原さん
TLSの魅力あふれる世界の創造主
明朗で話しやすいナイスガイだ！
主人公は
寮に入れるって
話も
あったん
ですよ

キャラデザの松田さん
キャラの柔らかなイメージは
ご本人の雰囲気そのままだ！
チェック柄は
どっかに
使わないと
寂しいん
ですよ

柳瀬は
他のキャラより
マユゲ太め
です
太マユ
好きですぅ～

え～～っ！
な!?
太マユ好きでも
ええやんか!?

ゴ○ゴ
13でも？
んがっ
俺の後ろに
立つな！

島本的には笑ちゃんが
ヒットですね！
設定画などを見ても
かわいい笑顔ばかり
なんですが
転校生ということもあって
何かありそうな
感じでグッドだ!!
何笑ってんの？
怒ってる
のよ！
もう！
このネタは
ないそうです（笑）
残念…！

次点は遊季
ほとんどのキャラと
絡んでいる
その破天荒な性格と
梢とのやりとりが
楽しみだ!!
あいかわらず
小さいねぇ～
小さい言うなぁっ

とっても
楽しい対談でしたが、
緊張のあまり
終わったらみんな
おぼえてなかった。
おしまい。
録音したテープ
きかせてぇ～
ズル
ズル
担

ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival

ときめく TOKIMEKU!! キャラの製造法

Heart Beat!!

ほむら、メイ、茜。今回のヒロインは「賑やか系」の3人。彼女たちの貴重な設定画を見ながら、メタルユーキ氏が語る、魅力的なキャラクター作りの秘訣とは？

HOMURA AKAI

●赤井ほむら
勉強や、じっとしていることが大嫌いな生徒会会長。趣味は食う、寝る、遊ぶ。特技は会長キック。

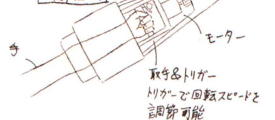
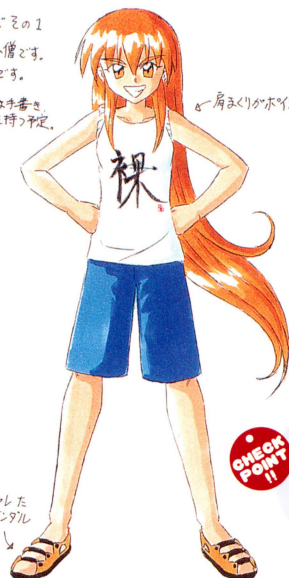
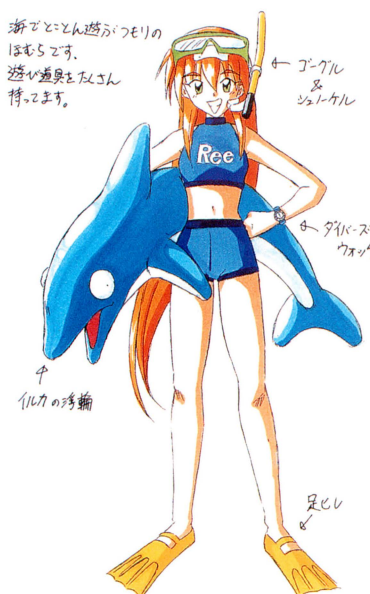
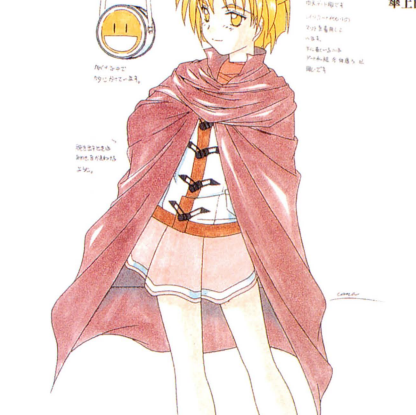
本誌描き下ろし

CHARACTER DRAWINGS

PRODUCER INTERVIEW

プロデューサーとキャラクターの微妙なカンケイ

―発売間近の『Substories Leaping School Festival』のストーリー、内容を教えてください。

ユーキ：前作の『Substories 1 ～Dancing Summer Vacation』は、登場キャラが1年生のときのお話でしたよね。今回は2年生の文化祭前2週間のお話になります。生徒会長である赤井ほむらとお嬢様の伊集院メイが、それぞれの独断を通すために対立する。主人公はどちらの勢力につくか決断を迫られるんですが、どちらにもつかないと、一文字茜と過ごし、ふたりを仲直りさせようとすることになるんですよ。

CHECK POINT!!
着てるのに「裸」。ゲームショウで即売したという、ほむららしい豪快なTシャツ。

―ちなみに今回、この3キャラをヒロインに選ばれた理由はなんなのでしょう？

ユーキ：「文化祭」はお祭りですよね。その舞台で映えるのは、やっぱり賑やか系なこいつらかな、と(笑)。必然的なチョイスですね。

―ほむら、メイ、茜。『ときメモ2』キャラの中では賑やか系であるとのお話ですが、キャラクターの性格づけに、プロデューサーとしてどのようにかかわられているのでしょう？

ユーキ：「恋愛シミュレーションのキャラであること」にこだわって、ですね。実は、あまり偏ったキャラづけはしないようにしてるんです。コミックなら、偏ったキャラでいいんですよ。作り手の感性を一方通行で伝えるメディアですから。でも、ゲームは作り手ではなく、プレイヤーさんが自分でストーリーを動かすものなんです。だから私たちは、どんなプレイにも、どんな好みにも対応できるシステムを作らなくちゃいけない。どんな人でも納得してくれるバランスをとってね。

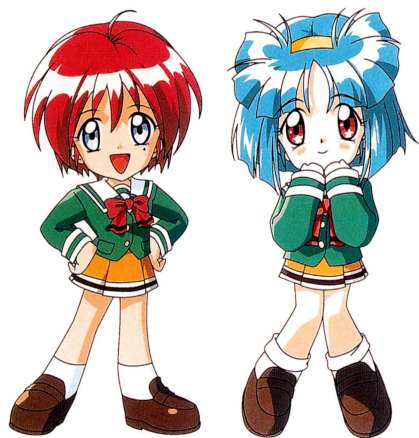
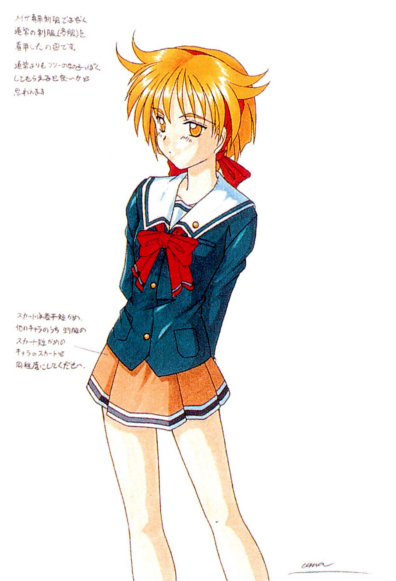
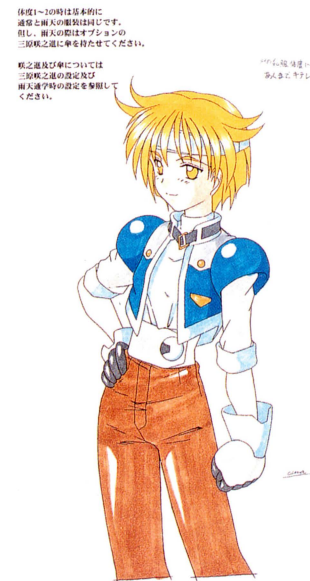
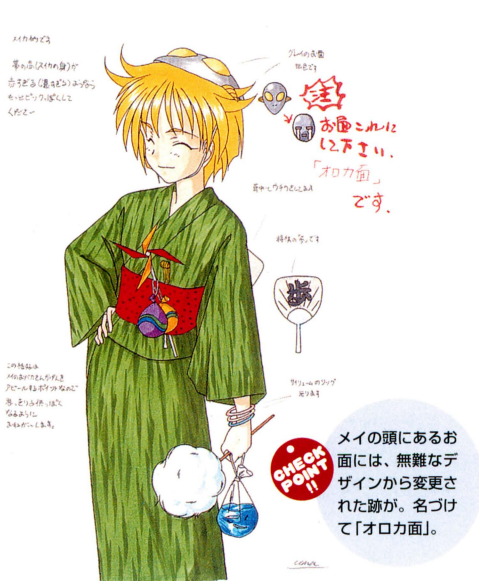
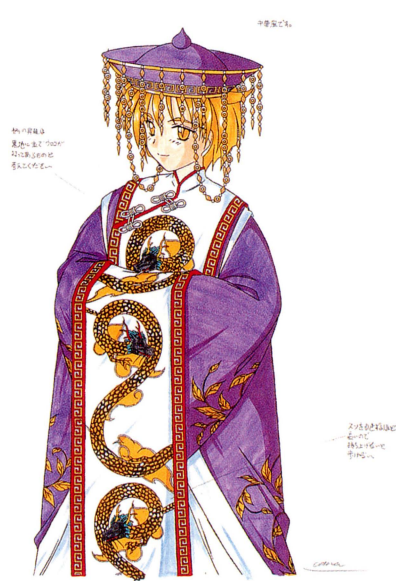
あと、記号づけは重要ですよね。ゲームというメディアはキャラとプレイヤーとの会話に制限がありますから、キャラの好みや性格を根掘り葉掘り探ることはできない。そうなると「メガネ」と「みつあみ」、「マジメな口調」を組み合わせて「ガリ勉」、みたいに、短い会話の中で正確にキャラの個性を知らせなくちゃいけないわけです。

ただし、『1』のキャラとかぶらないように同じ記号を持ったキャラを作らなくちゃいけないので、そのへんの調整は苦労しましたね。

―ユーキさんがキャラクターの外見や性格づけに口を出されることはあるんですか？

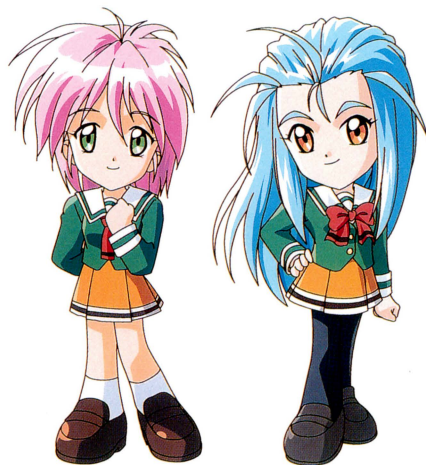
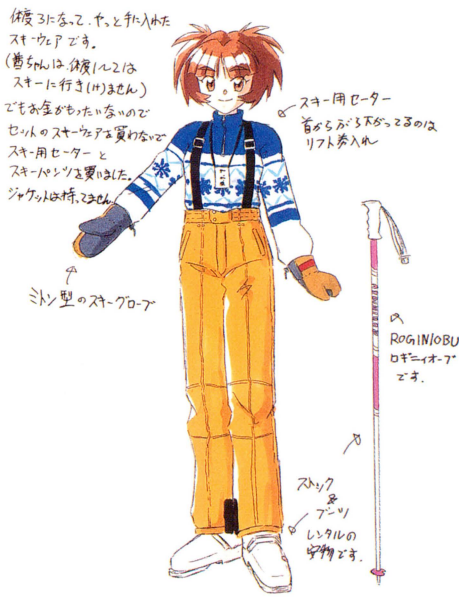
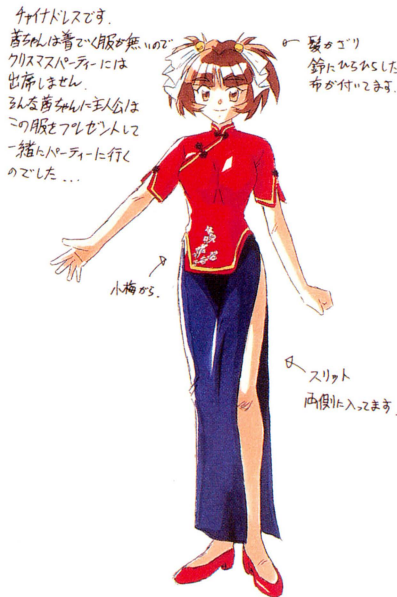
ユーキ：ありますよ。でも、私はクリエイターにこういうキャラを作ってくれとは言いたくない

CHARACTER DRAWINGS

メイの頭にあるお面には、無難なデザインから変更された跡が。名づけて「オロカ面」。

んです。だから、クリエイター側に「こういうキャラを作りたい」というのを出してもらうんですよ。そうするとクリエイターは、理想を練りこんで女のコ像を作りますから、自分のキャラに惚れこんでしまうんですね。設定もこだわりまくりますし。だから私が客観的に見て反対案を出しても、噛みついてくるわけです。そうなると彼らの熱意に負けちゃうことも多々あるんですよねぇ(笑)。
―では、スタッフの方とは違う視点での、ユーキさんのキャラへのこだわりは？
ユーキ：掘り下げることです。『2』本編で、キャラ自身の魅力はプレイヤーさんへ伝わってる状況ですよね。『Substories 1～Dancing Summer Vacation』では八重花桜梨というキャラがいる。このコはすごく人見知りなコだけれども、あることをきっかけに、主人公だけには心を開いてくれる。これはすごくグッとくるところだと思うんですよ。その過程を描くことで、そのコの内面もプレイヤーに伝えていく。逆に、そこまで掘り下げられるキャラづくりをめざしました。

ユーキ氏お気に入りキャラは「裸」の女!?

―ぶしつけな質問なのですが、ユーキさんのお気に入りキャラは誰ですか？
ユーキ：私はプロデュースしてる立場の人間なので、とくに誰が好きというよりは、みんな平等に好きなんですよ。まあ、そんな中であえて言うなら、比較的問題なく仕上がるキャラに思い入れが出ますね(笑)。それこそ赤井ほむらはよかったですねぇ。わかりやすい性格と外見な

「茜ちゃんは貧乏」の注意書きが泣かせる。着回し上手は、ほんとのお洒落上手なのだ。

ので、クリエイターが抱いているキャラクター像も「ガサツで熱い正義漢、曲で言えばアニソン系」とストレートなんです。メイも同じで、性格がハッキリしているのでやりやすかったですね。その点、茜は難しかったです。担当スタッフみんなのもってるイメージがバラバラで、まとめるのに苦労しました。あと、個人的な感想としては、麻生華澄は癒し系でいいなぁと。やっぱり同級生よりもお姉さんキャラのほうが癒し力強いですしね(笑)。

でも『2』には、男のコが追いかけなきゃいけないキャラもいれば、逆に追いかけてくれるキャラもいる。女のコ同士の人間関係もあるし、好きになった男のコのことを知りたがって、同じ行動をとってくれるコもいる。……人間としての自然な関係がありますよね。そういうのは普通の男として見ても魅力的だと思いますけど。

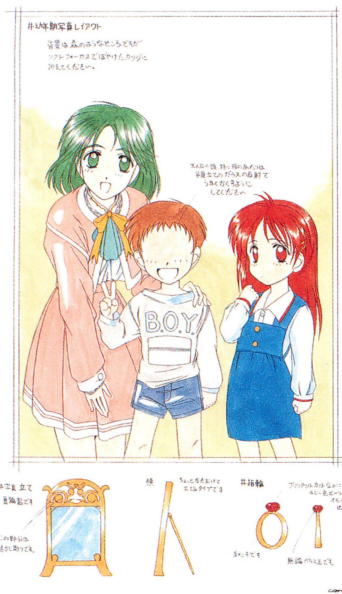
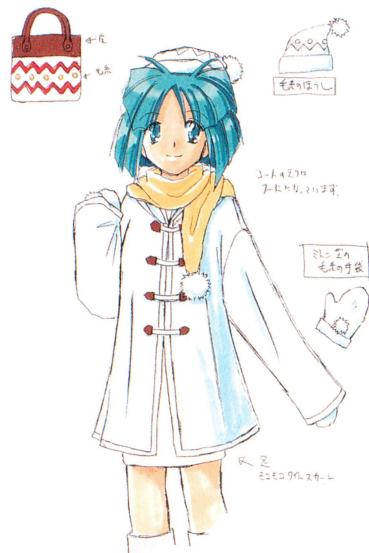
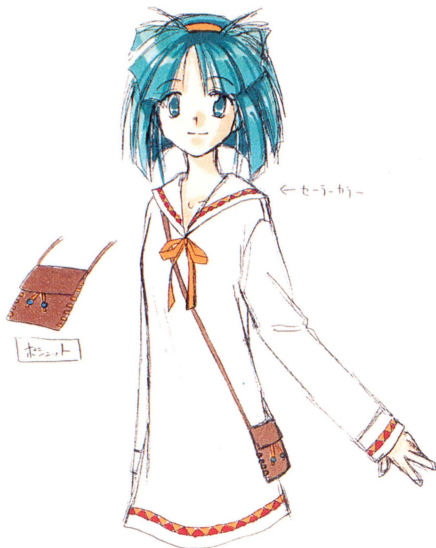
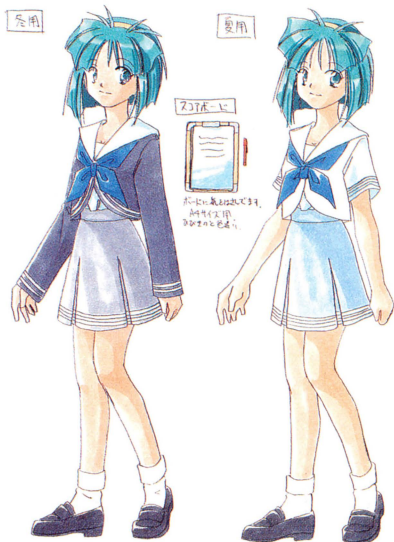
―そういえば、赤井ほむらといえば、このイラスト(P31設定イラスト参照)の「裸」Tシャツ、ある意味衝撃的でしたよね。

ユーキ：これはスタッフ間でもすごく人気のあった服で、前に春のゲームショウ(2000年4月開催)で試しに作って物販で出してみたら、あっさり売り切れました(笑)。

『2』を作ってる当時、アメリカで漢字一文字をプリントしたTシャツがはやってたんです。それで、その文字が「裸」なら、着てるのに裸でおかしいよね、と(笑)。で、ほむらは男のコっぽく見えても女のコですから、ほむらが「裸」ってそそられない？と、盛り上がったんです。

――こちらの(P32設定イラスト参照)伊集院メイのお面も個性的ですよね。

ユーキ：メイはほかのキャラとちがってひとつ年下ですから、背伸びしてる部分があるんです。

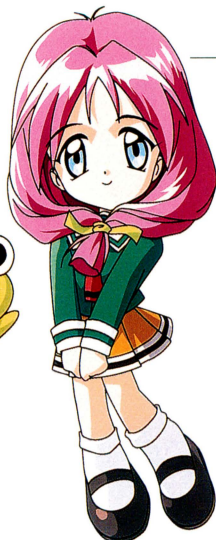
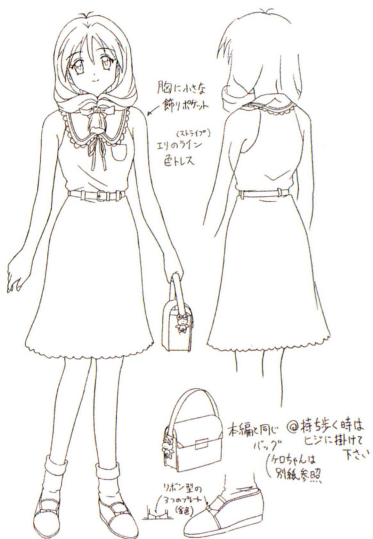
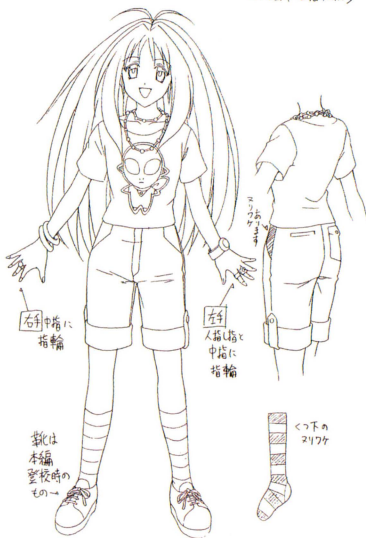
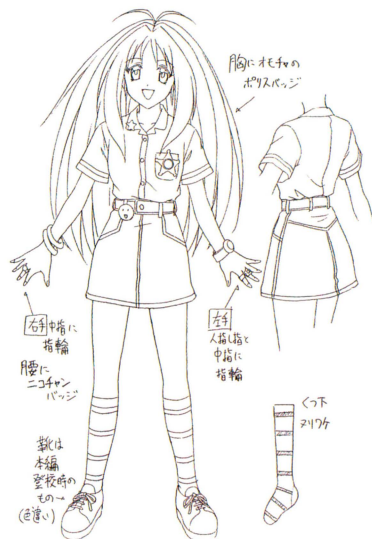
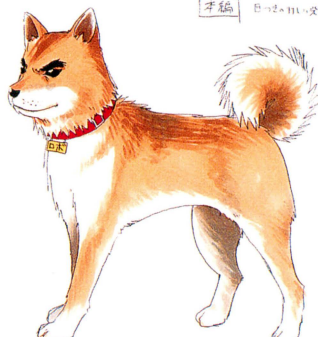
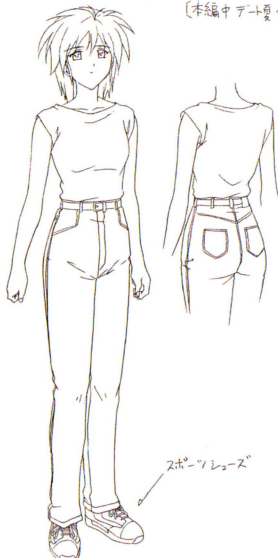
CHARACTER DRAWINGS

でも、性格自体は子どもなので、形として現れてくるのはこういうものになってしまうんです。本人は「メイはそのへんの娘たちとちがうのだ」ってアピールしてるつもりなんですけどね。たったひとつのお面ではあるんですが、そこには複雑な女のコ心があるんですよ。

――茜の設定画の注釈（P33設定イラスト参照）もすごいですね。

ユーキ：ああ、着まわしの設定ですね。貧乏で服をもってないから工夫すると。でも、こういうのって、実際に女のコがそういう状況にあったら、デート相手にせめて同じ服を着てる印象を与えないために、茜と同じような工夫をするんじゃないでしょうか。

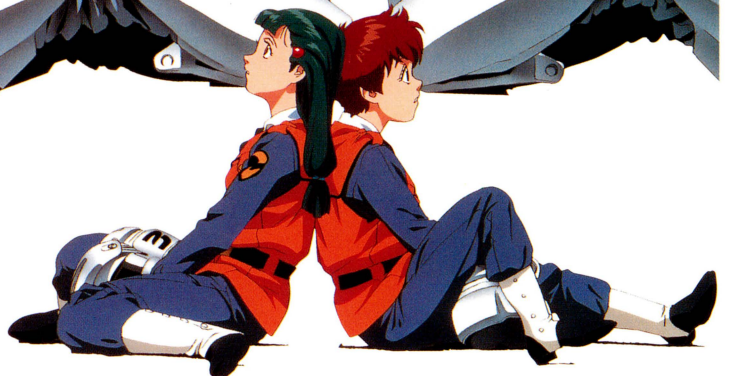
さっきの発言ともかぶるんですが、そういう自然さが、キャラクターにさりげないリアリティを与えると思うんですよ。やっぱり、ファンにムリヤリ媚びるキャラは作りたくないですからね。細かいところなんだけど、そういうこだわりのひとつひとつが、『ときめきメモリアル2』キャラの魅力になってるのかなと、プロデューサーながら思ってるんですけどね。

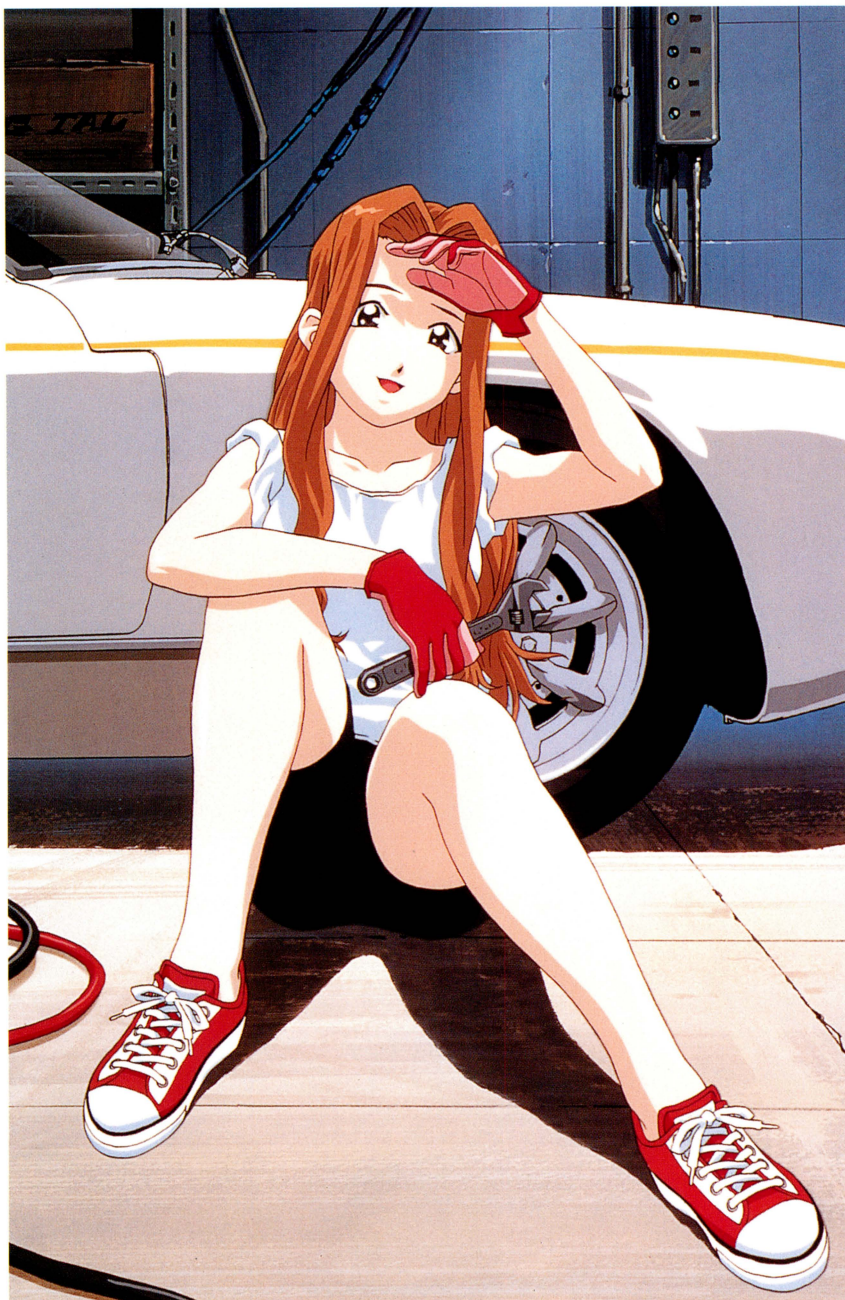
●メタルユーキ

『ときめきメモリアル2』のサウンド監督兼リリーフ・プロデューサー。2000年10月29日に開催されたイベント「ときめきメモリアル2ライブ2000秋」ではバンドデビューも果たした。

GAME-JIN PARTNER INFORMATION

機動警察パトレイバー ゲームエディション
MOBILE POLICE PATLABOR GAME EDITION

警視庁特科車両2課に配属を命ず!

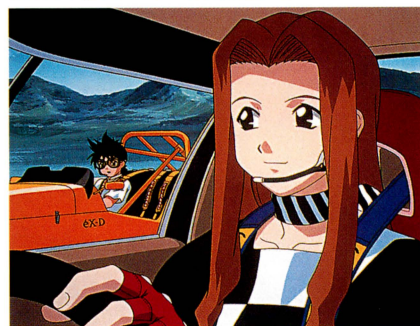
大人気のポリス&ロボットアクションが、ゲームになって帰ってきた! 新キャラクターも登場し、10話構成でオリジナルストーリーが展開する。「パト」ファン待望の新作!

機動警察パトレイバー ゲームエディション
MOBILE POLICE PATLABOR GAME EDITION

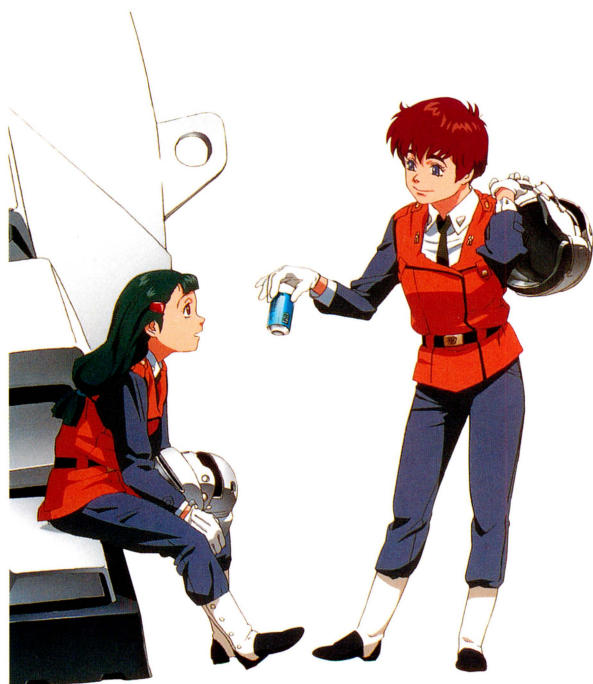
バンダイビジュアル	
発売中	6,800円
アドベンチャー・アクション	1人プレイ

éX-D VOL.3
NO PROBLEM(真実の姿)

暴走トレーラーを止めろ!

**新キャラクターの人気レポーター
ケイン・時岡が登場し、
おもしろさはますます加速する!**

テレビ局が、理沙やローナ、走一たちの密着取材にやってきた。レポーターは超人気のケイン・時岡。それを知った理沙は大喜び。一方、ローナはいつものように無関心。ところが、取材のメインに抜擢されたのはローナだった。

ドライビング、トレーニング、食事時間までローナに密着する、ケインたち取材班。そんな中、彼らの乗った中継トレーラーが突然暴走し……!

OVA **éX-D**
バンダイビジュアル
全6巻シリーズ　第3巻　1月25日発売
5,000円　VC&DVD

初回封入特典：éX-Dカード(高倉武史バージョン)
毎回映像特典　[DVD]：ミニゲーム「éX-D適性検査」収録
[VC]：「Secret File」収録(DVD版特典エンディングと同じ)

NEW CHARACTER

空谷みどり

新人です!がんばります!

警視庁特科車両2課パトロールレイバー中隊所属。人間型巡回機械「パトレイバー」3号機指揮車を担当する、主人公の相棒。天然ボケで、おっとりした性格。

PS てんたま
キッド
1月25日発売　6,800円
恋愛アドベンチャー　1人プレイ

Please grant request!

「てんたま」天使に願いを恋

恋をかなえてくれるのは、天使のたまごたち。
ファンタジックな『てんたま』の
キャラクターデザインを手がけた
松尾ゆきひろのコメントとともに、
彼女たちのファッションを見ていこう。

本誌描き下ろし

花梨
千夏
双葉
真央
初音
悠里

キャラクターデザインについて

今回のデザインはディレクターの島田が事前にイメージをドットのちびキャラで用意してくれていたので、それが元になってます。服装に関しても、彼のイメージするものや資料があったので、自分はそれらに合わせていくという、比較的楽をさせてもらったと思うんですが、逆にイメージに引っ張られて固執したりとか,そんな不器用な苦労がありました。いずれにしろ、苦労して作ったキャラクターたち。気に入ってもらえるキャラがいれば幸いです。

今回の描き下ろしイラストについて

雪の積もったある日のいつものメンツ。相変わらず千夏は貴史に意地悪してるのでした、ってとこでしょうか。葵も青ざめるような千夏の容赦なさ。アオイも巻き込まれていて花梨もびっくりですわ。奈菜だけはにこやかに見守ってる。つわものです。色を塗ってくれた屋代が冬の朝って感じを出してくれてて、だいぶ助けてもらってます。

PROFILE

松尾ゆきひろ

(株)キッド所属。『てんたま』では原画のオリジナルデザインを担当。『Pia♥キャロットへようこそ!!』の「アイリ」の生みの親でもある。

●花梨
●年齢:15歳●身長:143cm
●BWH:67-52-69●血液型:O
一人前の天使になるため、主人公・早瀬川椎名(はせがわしいな)の下に舞い降りた。見習い天使の卒業試験は、担当の人間を幸せにすることなのだが、椎名の恋を応援しているうちに自分が椎名に惹かれていき…。幸せの青い鳥・アオイが相棒。
●松尾ゆきひろコメント
マフラーがポイントのキャラですね。あと、ちっこくてピンクでほえほえ。気づかれにくいんですが、実はポニーテール。最初のイメージは能天気なキャラだと思ってました。しっかり者でもあるとの指示ももらったんですが、なんとなくずっと能天気なキャラとして作ったような気が。頭は鳥のアオイの定位置として、きっと気持ちよくうずくまれるヘコミでもあるに違いありません(笑)。

●千夏
●年齢:17歳●身長:158cm
●BWH:76-55-78●血液型:A
椎名や、親友・相沢貴史の幼なじみ。かわいい外見とはうらはらに、凶暴なところが魅力的。そのせいか、ひそかに想いをよせる貴史には、つい乱暴な態度をとってしまう。
●松尾ゆきひろコメント
美人顔で長髪ってことで、よくありがちなヒロインを最初イメージしてました。でも来た指示は、「黙ってれば美人だけど、癇癪持ちで暴れるおねーさん」でした…。千夏は髪型でディレクターの島田とかなり悩みました。右耳は出してという指示の下、あーでもないこーでもない。落ち着いた時には、出てるのは左耳の方でした。作画監督担当の興水が描いてくれた、髪を上げてる生意気そうな表情が好きです。

●双葉
●年齢:15歳●身長:148cm
●BWH:67-54-73●血液型:O
車に轢かれそうになった愛犬を助けてくれた椎名に一目惚れ。めでたく、椎名のクラスメートとなり、席も隣に。ちょっと病弱ではかなげな感じの女の子だが……。
●松尾ゆきひろコメント
双葉も髪型で悩みました。悩みすぎていったんほかのキャラにいって、後回しにしたり。いちばん悩んだキャラじゃないかな? 花梨とは違う幼さを出そうとして作ってたんですが……思うようにいかないもので。設定上、小さくて華奢な体ということで、制服の上着が大きくてダボダボ。卵形の髪どめにはひび割れ模様が刻まれてます。なにが生まれるんだろ。

●真央
●年齢:15歳●身長:149cm
●BWH:69-53-73●血液型:O
ラクロス部に所属するスポーツ少女。実は、同じ中学の先輩だった椎名のことを思い続けていた。だが、千夏や初音の存在が気になって、なかなか自分の気持ちを伝えられない。
●松尾ゆきひろコメント
真央は当初の絵からだいぶ変わったキャラです。最初はロングヘアーで、左側のポニーテールを大き目のリボンで結わえてました。純然たるショートの子がいないってこともあって、スポーツ少女の真央に白羽の矢を。目も元気っぽくつり目風にしようとしてたんですが、島田の要望により、それほどつらさない方向でいくことに。あ、ただひとりズボン娘ですね。

●初音
●年齢:17歳●身長:159cm
●BWH:72-55-75●血液型:B
舞台となる街にあるミッション系女子校に通う、ラクロス部のエース。才色兼備のお嬢様で、ナンパツアーと称して女子校アサリに来ていた貴史たちと出会う。
●松尾ゆきひろコメント
乱暴でない方のヒロイン(笑)? みつ編み部分に島田のこだわりあり。根元は細いリボン、先はシルバーのちっちゃいクロス付きチェーンでとめてとの指示でした。みつ編み自体も細くという指示があり、最初に描いたのではまだ足りないと再提出。あるかないかわかりにくくならないように今のに落ち着きました。でももう少し細くてもよかったかな?

●悠里
●年齢:17歳●身長:155cm
●BWH:73-54-77●血液型:AB
千夏が貴史を好きなことを知って、それをネタに脅すが失敗。以来、千夏の親友に。他人のひみつを握るのが大好きで、見習い天使たちの正体を暴こうとしている。
●松尾ゆきひろコメント
指示では「イッヒヒ」と書いてあるキャラ(笑)。そんな笑いが似合うよう心がけました。それと「ツインテール」。まあツインテールというよりは、おさげですね。それにしても設定の立ち絵、なんかえらいガニマタっぽくなってますね……。服かぶせる前はそんなことなかったはずなのに。

●結花
●年齢:19歳●身長:160cm
●BWH:75-56-79●血液型:O
高校時代、貴史の兄に告白して玉砕した過去があり、街中で貴史にナンパされてしまうという、人見知りがちな女子大生。
●松尾ゆきひろコメント
結花も初期にできたキャラです。ほかのキャラに比べたら、パーツが多くて、いろんな姿を見られるトコなんか好きです。全体的に「白」ってイメージがあったので、バイト姿を見た時はちょっと意表をつかれた感じでした。あれもまたよし(笑)。お気に入りのキャラなんですが、販売促進用に描いたのは集合のみ。いろいろ描いてみたいキャラです。

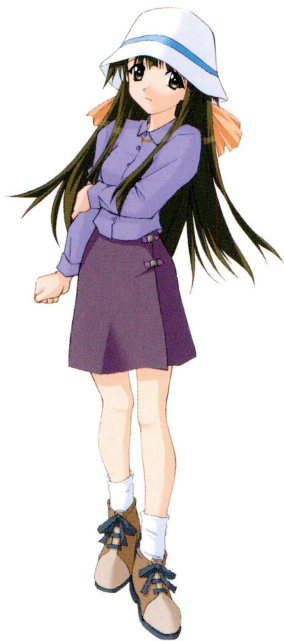
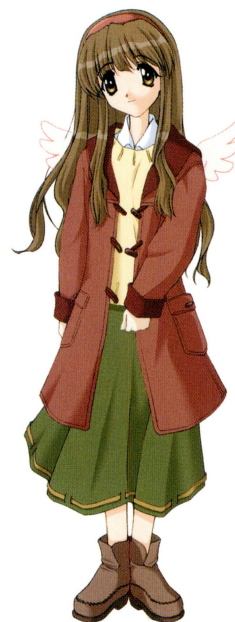
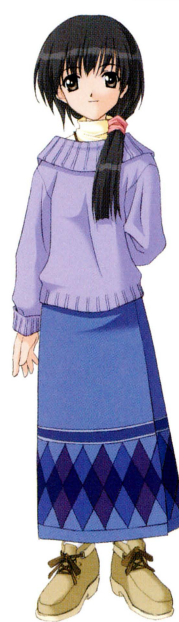
●奈菜
●年齢:15歳●身長:157cm
●BWH:76-54-78●血液型:A
恋に臆病な千夏に度胸をつけさせようとやってきた見習い天使。見習い天使3人組の中では、いちばん頭がキレるのだが、アガリ性なのが玉にキズ。
●松尾ゆきひろコメント
3天使の中でのおっとり役さんのイメージ。奈菜も髪型で悩みました。前髪あたりが決まらず、ウェーブがかってる髪がまた難しい。なんだか夏っぽい格好を想像しにくいキャラになってしまいました。

●理香子
●年齢:16歳●身長:148cm
●BWH:68-53-72●血液型:O
実家が神社のせいか、特殊な霊感の持ち主。家業を手伝って、巫女さんになったときの姿がキュート。花梨たちの天使の羽にも気づいている様子。
●松尾ゆきひろコメント
もらった指示は「巫女」、そして「クマさんのおダンゴ」。そんなわけで、あのおダンゴはクマ耳イメージなのでした。巫女服の時、リボンの代わりに髪を縛ってるのは紙垂(しで)。なんとなくつけてみましたが、結構気に入ってます。

●早智子
●年齢:18歳●身長:163cm
●BWH:77-56-80●血液型:AB
貴史の姉。勉強嫌いのわりには賢く、家事はすべてこなすしっかり者。葵が家にやってきてからは、妹ができたようでうれしいらしく、めんどうもよくみている。
●松尾ゆきひろコメント
同級生のお袋さんというかお姉さんというか、そんな感じで作りました。お袋さんは言いすぎか(笑)。年齢的には結花のほうが上だけど、早智子のほうが年上意識があります。黒髪の似合うおねーさんはいいですね。

●葵
●年齢:15歳●身長:150cm
●BWH:72-53-75●血液型:AB
貴史の恋を応援する見習い天使。貴史のセックスアピールもらくらくかわす、明るい女の子。今まで運に頼って生きてきたらしく、調子のいい性格である。
●松尾ゆきひろコメント
指示は猫耳と子悪魔! 天使のくせに。猫耳に見える髪形と、チョーカーに鈴。これで猫っぽさをアピール? あ、牙(?)もあります。3天使の中ではいちばん活発なイメージで作りました。鳥のアオイとは因縁浅からぬ仲のようで、イベントでもケリを繰り出してましたなあ(笑)。

●貴史
●年齢:17歳●身長:178cm●血液型:AB
椎名と千夏の幼なじみ。3人兄弟の末っ子で、ふたつ年上の兄・良樹と、ひとつ年上の姉・早智子がいる。ハンサムで女の子たちに大人気。
●松尾ゆきひろコメント
男キャラは少ないので、気楽に描かせてもらいました。ツンツンバラバラの髪は島田くんの要望。たしか、しっとりさらさらストレートのロン毛が最初の指示だったんだけど……どっかいっちゃいましたね。

●椎名
主人公。高校2年生。母親はおらず、父親は仕事で海外赴任しているため、一軒家の自宅で一人暮らしをしている。
●松尾ゆきひろコメント
制作途中にでっち上げました(笑)。まあ、この手のゲームの主人公にありがちな仕上がりになってると思います。あたりさわりな〜く。

結花
奈菜
理香子
早智子
葵
貴史
椎名

「探偵紳士DASH!」機械仕掛けの美少女と…

菅野ひろゆきと、田島直がタッグを組んだ！話題のハードボイルド探偵アドベンチャーゲームのキャラクターを紹介する。

AYAME JIN
●神あやめ（じんあやめ）
CV：井上喜久子
身長：158cm／体重：48kg
年齢：20歳／BWH：84-58-85
クラスCの探偵として、悪行といっしょに事件を解決していた元妻。だが、ある事件をきっかけに、犯人と駆け落ちしてしまった謎の女性。

RYOKO MURASAME
●村雨涼子（むらさめりょうこ）
CV：佐久間レイ
身長：168cm／体重：？
年齢：23歳／BWH：92-56-87
ジャーナリスト。海御寺邸事件で殺された海御寺なる人物に、隠し財産があることをつきとめ、それをさがすよう悪行にもちかけたが……。

MAIKO AYAGI
●綾木麻衣子（あやぎまいこ）
CV：氷上恭子
身長：158cm／体重：48kg
年齢：24歳／BWH：84-58-85
悪行に依頼を持ち込むアイドラーの連絡員で、弁護士。幽霊が海辺で殺人を犯している、という奇妙な話をもちこむが、どうも裏がありそうな雰囲気。

DC **探偵紳士DASH！**

アーベル	
発売中	6,800円
アドベンチャー	1人プレイ

disaster and peace of mind

Illustration NAO TAJIMA

SOUMA AGYOU

●悪行双麻（あぎょうそうま）
CV：子安武人
身長：180cm
年齢：不詳（20代後半？）
国際的な探偵組織・アイドラーに属する主人公。世界で30人しか持っていないクラスAのライセンスを持つ凄腕の探偵で、道を歩けば銃撃戦に出会うという、悪運の持ち主。

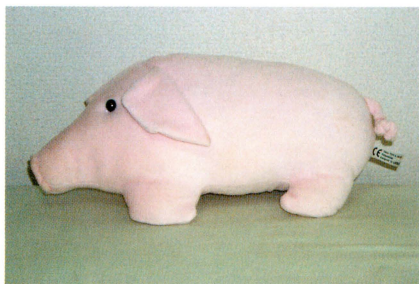
MINT=MITSURUGI

●ミント＝御剣（みんと・みつるぎ）
CV：桑島法子
身長：145cm／体重：120kg
年齢：1歳／BWH：81-55-83
メイ＝ドロイドと呼ばれる機械仕掛けの少女。主人公・悪行双麻の事務所に居候し、家事をこなす。閉ざされた悪行の心を少しずつ開いていく、純粋な心の持ち主。ミニゲーム『ミントといっしょ。』は必見。ゲーム中では見られない、おちゃめなミントの姿を見られる。

COMMENT

メイ＝ドロイドの感情表現

——桑島法子

ミントちゃんは、ちょっと天然の入ったカワイイ娘です。人間ではないので難しかったですね。感情をどこまで出すのか、とか。あと、はずかしいセリフをたくさんしゃべった記憶があります（笑）。しかも、相手役が子安武人さんですから！ねえ（笑）。

HOUKO KUWASHIMA

桑島法子の No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第12回 髪を切ったら

INFORMATION
犬型ロボット「DOG.COM」(トミーから発売中。定価14,800円)の声を担当中。2001年1月中旬発売予定のCDドラマ『トラブルチョコレート』ではエル役を演じる。また、発売中のハードボイルド探偵アドベンチャーゲーム『探偵紳士DASH!』では、ヒロイン、ミント=御剣の声も。

A HAPPY NEW YEAR

あけましておめでとう!! これを書いているのはまだ2000年です。タイムカプセルな気分♥

記念すべき21世紀第1号が、何処にも行けなくて、クレープ食べてる写真だなんて、とてもマイペースな桑島らしい……と笑ってやってください。そうだ、ご覧のとおり、髪を切りました。周りの反応も◎。本人もいたくお気に入りで、気分爽快なのです。

そもそも私は、子どものころから一度もロングにしたことがなくて、中学生くらいまでは本当に男の子みたいでした。あんまり短く切りすぎて、クラスのA子ちゃんに、陰で「あの髪型、なんとかしてほしいよね」って言われてるのを偶然聞いちゃって、ちょっと思春期の女の子だった私は傷ついてしまい、それ以降いつも行く美容院(では、なかったかもしれない)では、「あんまり短くしないでください」と、小さな声で頼んだものでした。小5か小6の時だな。一度は髪を伸ばしてみたいと思いながらも、私の髪は父親ゆずりのくせっ毛で、のばす過程のハネまくりを想像しただけでもうっとうしかったので、せいぜいおかっぱどまりでした。それを一大決心して伸ばしはじめたのですが(最近では縮毛矯正なんていう便利なものもありますからね)、いったん伸びてしまうと、今度はもったいないやら面倒くさいやらで、なかなか切れない。現状維持が一番ってヤツですな。なんだかんだ言いながら、6年間くらいずーっとロングでいたら、すっかりイメージが定着してしまったわけですね。

でも、なんか髪を切ったら、いろんな意味で軽くなった気がします。自由になった?

新世紀はもっと自由に、やりたいようにやってやる!! けして肩肘はらずにね。

いっしょに頑張ろう!!

BACK STAGE EXPRESS

Illustration TAKESHI IIZUKA

サモンナイト2●制作現場から

今夏発売予定の『サモンナイト2』キャラクターデザイナー、飯塚武史が、ゲームが発売されるまでの間、キャラ制作過程や日常の一場面をレポートする新連載のスタートです！

PROFILE
●飯塚武史
福岡県在住。イラストレーター＆キャラクターデザイナー。最近はいろいろ大変で、趣味も、作れないプラモデルより完成品を買うように……。お金が……。

はじめまして飯塚武史です。

今回描かせていただいたのは、『2』のメインキャラ、トリスをまん中にして、『1』のナツミとアヤです。そういえば、『1』を作っているときは、ナツミとアヤは普通の女の子なのでファンタジーになじませるのが大変でした。あっちの世界にいっても制服のままで良いのかも……良いなあ……なんて、思ってました。

ナツミとアヤは、そんなこともあって、制服のデザインを残しつつファンタジーアレンジを加えました。リプレが頑張ってリメイクしてくれたんです（笑）。そんな場面もイラストにしてみたいですネ。楽しそうです。

トリスのデザインはこんなカンジです。バッテンあしらった変な服ですが、この子が『2』ではがんばりますのでよろしくお願いします。男主人公（マグナ君）もちゃんといるんで、こっちもヨロシクです（笑）。バノッサとカノンはストーカー入ってます。

次も今回のような『サモナイ』キャラの日常の一場面を切り取ったようなイラストを描きたいです。今回はちょっとクロスオーバーしてますけど。

PS サモンナイト2
バンプレスト
今夏発売予定　価格未定
ファンタジックS RPG　1人プレイ

イラストレーション／飯塚武史　シナリオ／都月狩

KANOKA HIYAMA

●緋山花乃香（ひやまかのか）
年齢：16歳（2月5日生まれ）
身長：156.5cm
体重：44kg
スリーサイズ：79-59-80
血液型：O
小説を書くことが趣味。気が強く、自分にも他人にも厳しい性格なので、何かにつけては主人公と口論になる。

KARIN SHINDOU

●神瞳かりん（しんどうかりん）
年齢：15歳（10月15日生まれ）
身長：158cm
体重：45kg
スリーサイズ：81-56-83
血液型：A
騎士道部に所属。不良にからまれた主人公を助けてくれた。いつも凛としており、まじめで丁寧。けして他人を見下すようなことはしない。

MIKOTO ORISAKA

●折坂命（おりさかみこと）
年齢：21歳（3月26日生まれ）
身長：164cm
体重：49kg
スリーサイズ：84-60-85
血液型：B
大学4年生で、主人公の学校に教育実習生としてやってくる。担当教科は保健体育。生徒たちに「みこピー」と呼ばれ親しまれている。

渡辺明夫●コメント

『Lの季節』とはゲーム性が同じなんですけど、キャラクターにも作画的な共通点があるかもしれませんね。
いちばん好きな女の子は「命」です。描きやすかったのは、特にありませんが「唯芽」とか……。逆に描きにくかったのは「瑠羽奈」の髪ですね。彼女のガーターベルトとかリボンとか、いろいろ話し合ってこういう形になりました。

「MissingBlue」絵がすべてを物語る…

名作『Lの季節』のスタッフが再結集。渡辺明夫氏がキャラクターデザインを手がけ、生みだされた美少女を公開。

MissingBlue
トンキンハウス
今春発売予定 価格未定
デジタルノベル 1人プレイ

YUME MISUMI

●美角唯芽（みすみゆめ）
年齢：14歳（4月10日生まれ）
身長：150cm
体重：36kg
スリーサイズ：76-55-77
血液型：B
主人公が、車に轢かれそうになった子犬を助けたのを見て感動し、弟子入り（？）を志願。主人公が通う学校の中等部2年生。

MIZUKI KASUGA

●春日瑞希（かすがみずき）
年齢：17歳（5月18日生まれ）
身長：157cm
体重：46kg
スリーサイズ：82-57-84
血液型：O
主人公に「水晶」を手渡し、「思い出して……」と言う謎の転校生。たしかに主人公は、彼女を知っているような気もするのだが……？

SAYA RITSUKI

●璃月沙夜（りつきさや）
年齢：17歳（8月20日生まれ）
身長：155cm
体重：40kg
スリーサイズ：75-56-76
血液型：A
おとなしく控えめな、主人公の幼なじみ。美術部に所属し、趣味は絵をかくこと。いっしょにいるとなんだか落ち着くタイプだ。

SHIZUNO YAGI

●矢城静乃（やぎしずの）
年齢：13歳（11月11日生まれ）
身長：148cm
体重：34kg
スリーサイズ：72-50-74
血液型：AB
主人公とは遠縁にあたる中等部2年生。実家が神社で、時折巫女服を着て家業を手伝っている模様。巫女としてはまだまだ修行中。

RUUNA NISHIZUKU

●丹雫瑠羽奈（にしずくるうな）
年齢：18歳（6月23日生まれ）
身長：162cm
体重：48kg
スリーサイズ：90-54-86
血液型：A
学校内でも評判の美人。主人公より1つ年上で、人が大勢見ている中で恋人宣言をしてしまう大胆な女の子。

SIENA AREEL

●シーナ・アリール
年齢：16歳（9月30日生まれ）
身長：160cm
体重：47kg
スリーサイズ：86-58-85
血液型：A
外国からの転校生だが、その事情はだれも知らない。ナイーブな性格で、周囲に対して壁をつくっている。水を眺めるのが趣味。

「春雨曜日」
方程式が導く田嶋流美人画の秘密

『まぼろし月夜』に続き、ひなびた温泉街を舞台にした今作で、2度めのゲームキャラクターデザインを手がけた漫画家・田嶋安恵の心中とは？

春雨曜日
NECインターチャネル
2月発売予定　6,800円
恋愛ノベルアドベンチャー　1人プレイ
ぷるぷるパック、VGA BOX対応

キャラの個性は頭蓋骨にあり

――小誌の1999年秋号で『まぼろし月夜』についてお話をうかがった際、「機会があればもう一度キャラクターデザインをやってみたい」とおっしゃっていましたね。今回『春雨曜日』でその機会を得て、どうでしたか？

田嶋　マンガのお仕事のほうが忙しくて、今回はイベント絵の原画のみでの参加となってしまいました。意気込みがあっただけに悔しいです。ただし、絵的にはかなり納得のいくものが描けたので、それだけは安心してます。3度めこそは、ゲームのキャラクターを作るためだけに半年間かけたい！と思うんですけど。

――『春雨曜日』のキャラクターは、同じ人の手で産み出されたとは思えないほど多種多様な顔をしていますが？

田嶋　私のマンガの師匠の教えで「各キャラクターの頭蓋骨の形を変えろ！」っていうのがありまして、それが染みついてるんです。どうしても考えちゃうんですよ。ちなみに頭蓋骨といえば織部蛍！　彼女は頭蓋骨のラインに沿って髪を流してるんです。この娘は意識的にそういう部分にこだわってるので、みなさんにそんなことを考えていただければうれしいですね……。なんだか頭蓋骨にばかりこだわってるみたいな話になってしまいましたが(笑)、目や鼻や髪に頼らず、輪郭だけでそれぞれの違いがわかるキャラクターを作ることが理想です。

――とするとやはり、頭蓋骨だけでなく、骨全般にこだわりがあるんでしょうか？

田嶋　そうですね。でもそれはこだわりというより、クセみたいなものです。よく人に言われるんですよ、「おまえは方程式の人間だ」って。頭蓋骨がこうで髪の生え際がこうだからこういう顔になる、みたいなことを考えないと、キャラクターが形にならないんです。今風の、奇抜でカッコいい髪やデッサン法なんかに憧れる部分もあるんですが、描いてみると理屈がわからなくて気持ち悪くなっちゃう。幸いにして『春雨曜日』はレトロムード満点の温泉街が舞台ですから、今風の絵を描かなくていいからよかったんですけどね。

葉山百合子の担当は？

――田嶋さんの方程式から産み出されたキャラクターの中で、お気に入りのキャラクターは？

田嶋　ライラ・ララ・ラザルスです。方程式は関係ないんですけど(笑)、好きなんですよ。こういうキツめの女のコが。性格的なものはもちろん、表情がハッキリしてる分だけ描きやすくて。ヒロインの春雨ひよりは表情が微妙で、ひとつのシチュエーションにおいて、何パターンもの「彼女が浮かべるだろう表情」がありえるんです。こうなるともう、方程式もなにもない。どんな表情をさせていいものやら、すごく迷いました。でも、ゲームのキャラクターである以上、なにか目につく特徴をもっていなければならない。でも、いろいろキャラクターを起こしてみても、どうもしっくりこないんです。やっぱりヒロインにはヒロインの顔ってのがあるんですよね。そうなると、服しか思いつかなかったんです。でも、旅館のお手伝いをしてる設定なので、すごい服は着せられないでしょう？　だから逆に、どうしたらそれらしく見えるんだろう、と。着物を着せることになって、着物の本を買ってみたんですけど、ああいう本って立ちポーズのみなんですよね。タスキで袖をしぼりあげた図なんて載ってないんです。苦労しました。あ、特徴づけといえば、葉山百合子さんはがんばりました(笑)！『まぼろし月夜』で私が描いたキャラクターが偶然にも全員胸が大きかったせいで、みなさんから巨乳好きだと言われてたので、『春雨曜日』でも絶対ひとりは巨乳を出そうと決めてたんです。まあ、最近のゲームに欠かせない「胸担当」ということでしょうか(笑)。そのパターンで言えば、ひよりは「着物担当」で、ライラは「中世担当」ということになりますか。

――話を戻しまして(笑)、ほかのキャラクターも服はかなり研究をされているんですか？

田嶋　はい。「an・an(マガジンハウス刊)」とかファッション雑誌を参考にしてます。でも、ああいう本って、載ってるのが1～2シーズン先の服じゃないですか。前シーズンの号を引っぱりだして研究したりしました。綺羅は楽でしたけどね。最近メイド服のコスプレ写真集なんかも売ってますから。その中で、ライラの服は唯一のオリジナルだったんですよ。コンセプトは「露出度ゼロ」。作った私にも、脱ぐとどうなるのかわ

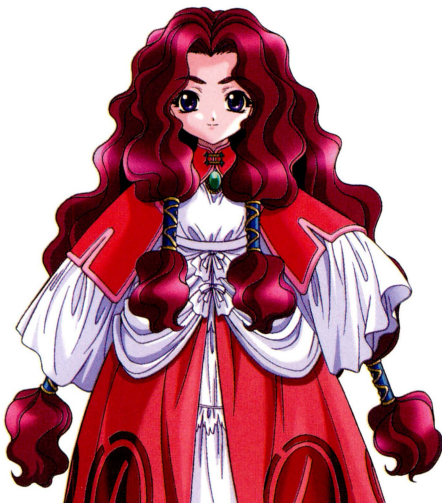
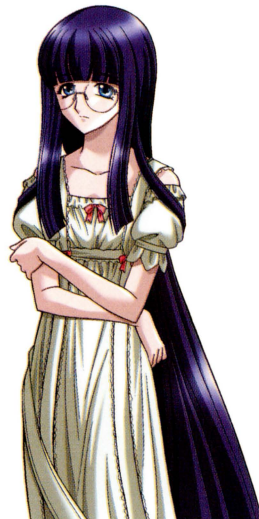
からない構造になってしまいましたが(笑)。でもまあ、アニメーターさんとやりとりしてるうちに変わった部分もあります。特に肩の部分なんてどんどん大きくなってきて、途中でそれを小さく直したりしましたからね。しかも、これまでアニメーターさんから要望や質問が来たことはなかったんですが、このライラの服に関してだけは「腕が伸びるとどうなるのか？」「横を向いたとき、どんなデッサンになるのかまるでわからない」って言われましたね。三面図で起こしてはいるんですが、私の頭の中だけでわかってることが多かったみたいで。
——そうやってほかの方とやりとりをしているうちに、顔の造作や性格が変わってしまったキャラクターはいますか？
田嶋　それはもう。たとえば明智小鈴の髪は最初ポニーテールじゃなかったんです。自分勝手に、もっとおとなしい感じの女のコだって考えてましたから。バックボーンを踏まえず、最初に想像で描いて失敗するパターンは多いですねぇ(笑)。あと、服にしても、マイナーチェンジしたりしてますよ。ひよりの着物の前かけのリボンが大きくなったり。いろいろですね。

ギャルゲーは絵にあらず

——ゲームキャラクターを作る作業時間の長さはそのまま思い入れの部分につながっていくと思いますが、キャラクターへの思い入れは？
田嶋　マンガを描いてるせいもあるんですが、自分の動かしやすいキャラクターに入れ込む部分があるんです。今回でいえばライラがそれですね。ただ、最終的には完成したゲームをプレイしてみなければわかりませんね。自分では絶対に作れないストーリー展開があるじゃないですか。ゲーム絵を描く作業はやりやすいところから……ヘタをすればエンディングから描き始める場合もありますから、そういうほかの方が作ってる部分はわからないんですよ。やっぱりひとりじゃなくて、大勢の力を結集して作り上げるからこそ「ゲーム」はおもしろいですよね。
——今さらなのですが、ゲームのお仕事をしてみてのご感想を聞かせていただけますか？
田嶋　いわゆるギャルゲーはやったことがなかったんですよ。で、『まぼろし月夜』のキャラクターデザインのお仕事をいただいたとき、ギャルゲーは絵だろうと思いこんでたんですね。でも、絵を描き終わって、ゲームをプレイしてみて、ギャルゲーはストーリーなんだなと悟ったんです。最終的にはキャラクターすべてを含んだストーリーなんだ、って。それが一番大きな感想ですねぇ。ストーリーがしっかりしてないと、　裏ストーリーも妄想できませんし(笑)。次こそはぜひ、ストーリー作りにも参加して絵も描いて色も塗りたいですね。……ムリか(笑)。

PROFILE

●田嶋安恵
漫画家。代表作『ラプンツェル』『マーメイドレイン』『アクア・ステップ・アップ』など。1999年発売のゲーム『まぼろし月夜』で、初のゲームキャラクターデザインと原画を手がけた。

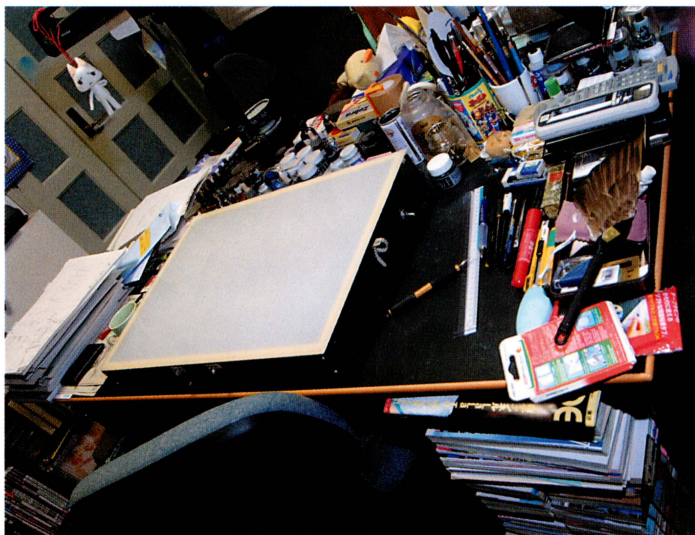
●春雨ひより
主人公・中垣祐（なかがきゆう）の叔母が経営する旅館「春雨」の手伝いをする16歳。祐とは幼なじみで年上だが、時に頼ってしまう甘えん坊。

●ライラ・ララ・ラザルス
なぜひなびた「春雨」に泊まっているのかわからない正体不明の美少女。面持ちからしてお嬢様と推測できるが……？

織部蛍（おりべほたる）
筆談で会話する「春雨」の客。内気な性格で、驚いたりすると部屋にこもってしまう。時折「春雨」の周りを散歩する程度なので、普段の私生活は謎。

●葉山百合子（はやまゆりこ）
情に厚い24歳のおねえさん。わざと色っぽく迫ったり、逆になぐさめてくれたりと、祐を翻弄する「春雨」の客。

●綺羅（きら）
自前（？）のメイド服を着て、「春雨」の手伝いをする年齢不詳の美少女。女将になついて一生懸命かけずり回るが、ややドジなところのあるあわてん坊。

●明智小鈴（あけちこすず）
気が強く、しっかりものの14歳。「春雨」に毎日ミルクや卵を届けにくる牧場の娘。父子家庭のためか、「春雨」の女将を母のように慕う。

過去から未来へ 飽くなき「絵」の追求

うたたねひろゆきインタビュー

**クリエイターの制作現場を訪ね、
その場所で自らを語ってもらう新連載。
第1回目の今回は、人気マンガ家として
独自の地位を築いて久しい
うたたねひろゆきの仕事場を訪ねた。**

クリエイターといえども、それが職業として成立している以上、常に外部からなんらかのオーダーが発生する。原作マンガであれば原作の物語が、ゲームのキャラクターデザインであれば、シナリオが規定している設定が存在しているわけである。

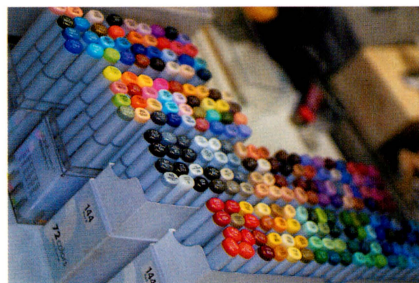
そうしたオーダーに応えつつも、うたたね氏の作品は「うたたねひろゆき」の作品として、独自のカラーを持っている。そこで見られる独特の「文体」とはなんなんだろう。それを見つけられるだろうか……。そんなことを考えながら、うたたね氏の仕事場にお邪魔した。

少年時代と「足の描き方」

——それではまず、基本的なプロフィールからお願いします。
うたたね：生年月日は1966年6月15日。新潟に生まれました。現在34歳です。
——70年代に少年時代を過ごされたわけですね。その頃、印象深かったマンガやアニメーションについてお伺いしたいのですが。
うたたね：そうですね。その頃、作品として、原体験的にいちばん強烈に残っているのは、石川賢先生の『魔獣戦線』でしょうか。それから幼い頃といえば、「足の描き方」というのが強く記憶にありまして。
——石川賢先生の描いた「足」ですか？
うたたね：いえ、そうではなくて……たぶん、『たのしい幼稚園』あたりだと思うんですが、石

ノ森章太郎先生の『仮面ライダー』を見ていると、足の描き方が気になって。
——あの「丸い足」ですか？
うたたね：はい。あの丸い足の描き方がどうしても納得いかなくて。でも、子供が描くような、平面的な足の描き方……エジプトの壁画みたいな（笑）、あれも納得いかなくて。だけど、まだ子供だから、どんなものが自分で納得できる「足」なのかわからなくて。ただ悩んでいるだけで正解は見つかりませんでした。
——その頃から、そんなことでお悩みとは……それは早熟ですね（笑）。
うたたね：で、小学校に入りまして……当時、「テレビマガジン」の蛭田みつる先生の『デビルマン』を読んでいたら、足を三角形に……フラスコみたいに描いてて、ショックを受けたんです。足を正面から見て、ちゃんと立体的に形を描いてあったんです。思い返してみると、その頃から、自分の中で「絵」にこだわる気持ちが生まれたのかもしれません。
——ということは、当時でも、マンガをお読みになったときは、まず「絵」のことが気になっていたんですか？
うたたね：そうですね。当時、本屋さんも遠くにありまして、ちゃんと連続で読めないから、話のほうはよくわからない、という理由もありまして（笑）。
——石川先生以外で、その頃、好きだったマンガ家さんはいらっしゃいますか？
うたたね：桑田次郎先生ですね。たしか「テレビマガジン」で描いてらっしゃって、それを必死に真似してみたんですが……ダメでした。あんなにうまくは描けない（笑）。

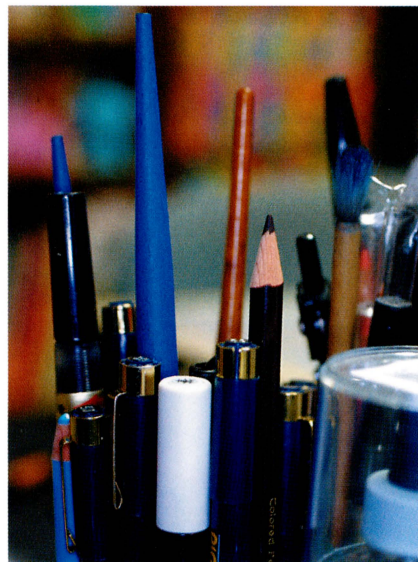
思春期の頃〜自分の「絵」

——中学生といいますか、思春期の頃はいかがでしたか？　いわゆるアニメブームが始まってきた頃だと思うのですが。
うたたね：中学に入ると、一時期、そっち方向からは離れてましたね。マンガも当然読んではいたんですが、ハマるほどの作品には出会えなくて。アニメ・特撮といったものからも、縁が遠くなっていたと思います。ただ、アニメでいうと、『ザンボット3』『ダイターン3』は好きでした。特に『ザンボット』の最終回近くからの展開には、とてもショックを受けました。続いて『ガンダム』となるんですが、新潟では放送が遅かったんですよ。それでもレコード屋さんの上映会とかで見ましたけど（笑）。結局、1年か1年半くらい経ってから、ようやく放映されて。でも、そのあたりから、アニメにどっぷりハマっていきましたね。
——高校時代はどうだったんでしょう？
うたたね：その頃からだと、やはり少女マンガへの傾倒が大きくなりましたね。それまであまり読んでなかったのですが、『ぱふ』か『COMIC BOX』かで、その年のマンガのベストテンのような企画があったんですが、まあ、当然知らない作品ばかりで。で、そこで興味を持ちはじめて、話題になった少女マンガを片っ端から読んでいきました。それでホントに凄いと思って。少年マンガは少女マンガに勝てないと思って、高校時代はずっと少女マンガを読んでましたね。少女マンガ以外では、僕が高校に入った頃から、いわゆる「マイナー誌系」が出てきて。そうしたものへの傾倒は、直接、今の仕事に繋がっていると思います。
——ご自分で本格的にマンガを描きはじめたのは、その頃なんでしょうか？
うたたね：はい。「マンガ」としてきちんと描きはじめたのは遅くて、その頃になってからですね。コマ割りの真似事はしてましたけど、それまできちんと完成させたことはなくて。でも、高3で受験生の夏休みとか、マンガ描いてました。結局、お蔵入りさせましたけど（笑）。ですから、自分でもマンガを描くというスタンスで、マンガを読むようにはなっていたと思います。自分の「絵」を作ろうという意識は明確に持っていましたし。それまでは特に、これが自分のキャラクターだ、という絵は描いていなかったんですが。
——具体的にはどういうことなんでしょうか？
うたたね：具体的な絵の目標を決めたんですね。まず、安彦良和先生といのまたむつみ先生の絵がひとつの目標でした。安彦先生の絵は、まず、アニメ的な動きを支えている、しっかりした骨格と、それと両立している線の柔らかさに惹かれました。これは私見なんですけど、その安彦先生の絵から進化したのが、いのまた先生の絵

だと、僕は思っています。このおふたりの絵をとり入れて、自分なりに努力していけば、自分の「絵」が完成させられるのではないかと、考えて努力していました。
——安彦先生、いのまた先生以外でその時期に目標とされたのは？
うたたね：そうですね。かがみあきら先生、金田伊功先生、それから『レモンピープル』時代のあさりよしとお先生といった方々ですね。

大学時代からデビューへ

——高校を卒業されてから後は、どうだったのでしょう？
うたたね：大学に入るため、東京に出てきました。大学は絵とは関係のない普通のところです。その頃は友達の同人誌を手伝うような形で描いてました。それで大学2年のときに、「少年サンデー」の新人賞に応募して、賞を頂きました。
——その作品というのは？
うたたね：いわゆる「伝奇モノ」ですね。同人誌向けに描いていたものを除くと、つまりはっきり商業誌向きに完成させた作品としては2本目になります。
——「少年サンデー」の賞に応募されたというのは、明確な理由があったのでしょうか？
うたたね：はい。当時の雰囲気からすると、いちばん自由な作品を描けそうな感じがあったもので。ただ、「サンデー」の方針が変わったこともあって、こちらとしても、あまり活躍ができないんじゃないかと思って、それで疎遠になってしまいましたが。
——それと並行して、同人誌の活動もされていたんですか？
うたたね：はい。えー、「ソ連の軍事研究」誌なんかを（笑）。
——ソ連の……軍事ですか？
うたたね：ええ（笑）。イラストだけですけど。内容は硬派なんですけど、ギャップを狙いたいってことで、表紙は可愛い女の子のイラストが欲しいってことで。
——女の子のイラストというと、得意分野だったわけですね。
うたたね：いえ、その頃は苦手だったんですよ。苦手というか恥ずかしくて、高校、大学時代だと、裸の女の子の絵を描いても、胸のところとか消しゴムで消してました（笑）。その同人誌のイラストは、ランジェリー姿の女の子を要求されたこともあって、だから描くのが大変で、全部描くのに1か月半くらいかかりました。でも、意地というか（笑）、なんとか描きあげました。女の子の絵を描くようになったことと、その頃のイラストがマイナー誌系の編集者の方の目にとまってデビューに至ったことが、実は大きなターニングポイントになっています。
——その後、就職されたわけですよね。
うたたね：そうですね。医療器具の会社でした。入社前は東京勤務だと聞いていたんですが、新潟支社のほうで欠員が出たということで、結局新潟に戻ることになりました。契約していたアパートの解約とかが大変でした（笑）。新潟で会社員生活を1年半ほど送りました。その間も当然、マンガは描いていて、白夜書房さんのアンソロジーに執筆したりしていました。

うたたねひろゆきの「今」

——さて、先ほど、高校時代に目標とされた作家の方々のお話を伺いましたが、どうなのでしょう？　すでに目標は達成されましたか？
うたたね：いえ。方向性は明確だったんですが、今でも自分が思うところには到達していないと思います。だからこそ、努力する意味もあるわけで。
——現在でも、努力を続けられているということですね。その原動力はなんなのでしょう？
うたたね：それはたぶん、僕が臆病だからだと思います。新しい「絵」の流れから、乗り遅れるんじゃないかという恐怖があるんですね。それは同時に、乗り遅れたくないという、意地でもありますけど。たとえば、コミケというか、最近のマンガ一般で流行ってる「絵」の流れがありますよね。そうしたものは、やはり気になります。今、流行ってるものがすべて正しいとは思いませんけど、自分が目標とする「絵」を追いかけると同時に、新しい流れにも遅れないでいたいとは思っています。自分の絵については、常に検証しています。
——もう少し具体的にお伺いしたいのですが。
うたたね：以前、ゲームのキャラクターデザインをやったことがあるんですが……それで、自分の絵がモニターに表示されたのを見て、すごく気になったことがあったんですよ。僕の描くキャラクターはスリムなほうなので、モニターの横長画面だと空間が埋まらないことに気がついたんですね。最近の流行の末端肥大なスタイルっていうのか、わりとボリュームのあるキャラクターっていうのは、モニターの横長画面が影響しているのかな、とも思いました（笑）。モニター云々は別としても、そうでなくても僕は人物の頭身比が高いというか、手足を長く描いてしまう癖があるんですね。自分でも、そこは

直したいと思っているんですが、なかなか直らないですね。自分のスタイルといえば、それがスタイルなのかもしれません。
——うたたね先生はコミケでの活動も有名ですが、そこから得られるものはやはり大きいのでしょうか?
うたたね:そうですね。コミケでの活動は自分の中でも、今でも大きな位置を占めていますから。コミケに関しては、昔よりも今のほうが落ち着いて楽しんでいますね。自分のペースでやってます(笑)。先ほども申し上げたように、今流行っている絵の流れにも注目していますし。でも、最近のコミケなんかで若い人の動向を見ていると、気になることもあるんですね。
——それはどういうことでしょう?
うたたね:これはもう時代の流れなんでしょうけど、いわゆるマンガ系の同人誌よりも、イラスト系の同人誌なんかのほうが勢いがあるんですよね。それは最近のメインストリームが、マンガなどよりも、パソコンゲームのキャラクターに移っているという状況も影響しているんだと思うんですが。でも、僕自身がマンガ家というか、明確なマンガ指向があるせいかもしれませんが、若い人にも、もっと「マンガ」を描いてほしいんです。読みたいんですね、僕自身が。
——やはり、現在のうたたね先生を支えているのは、そうした「マンガ」そのものへのこだわりなんですね?
うたたね:そうかもしれません。いろいろなものをとり込んで、自分のスタイルの完成を目指しています。
——本日はどうもありがとうございました。

(2000年11月29日　仕事場にて)

●うたたねひろゆき
現在「アフタヌーン」に『セラフィック・フェザー』、「電撃大王」に『リスティス』を連載中。スリムで艶やかな女性キャラクターが魅力。

Full Color Comics Take off!

PRESENTED BY
UKYOU TAKAO
高雄右京

ついに始まりました、
高雄右京先生による
フルカラーコミックス
「ファミリーレストアラ」
略して「ファミレス」！
応援よろしくね！
コミックスの下にある
プロフィールも必見！

ハイハーイ！

次は僕の番でーす！

先生―――――っ!!

よし　アンナくん
飛びなさい

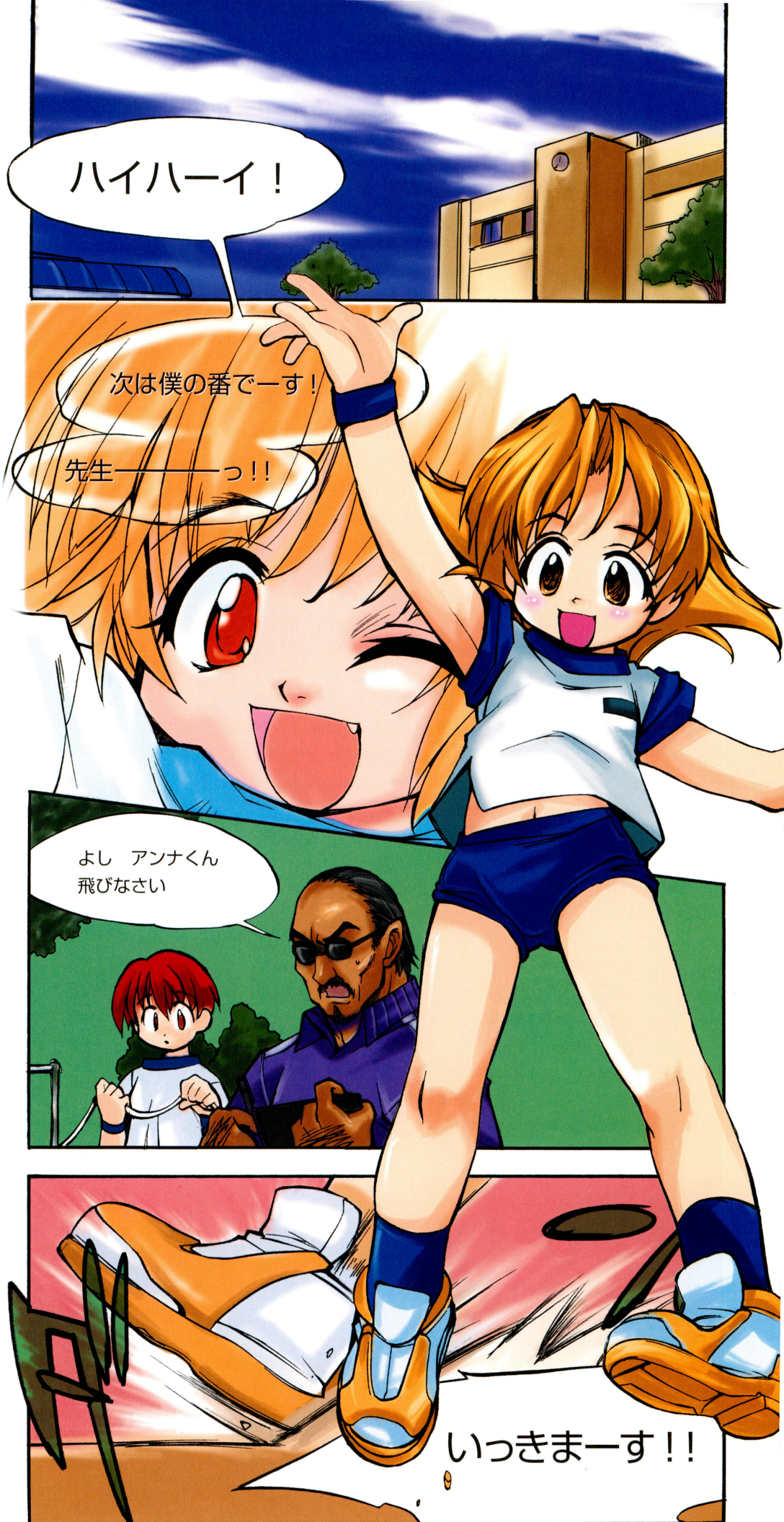
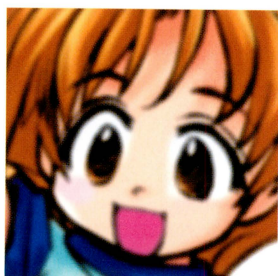
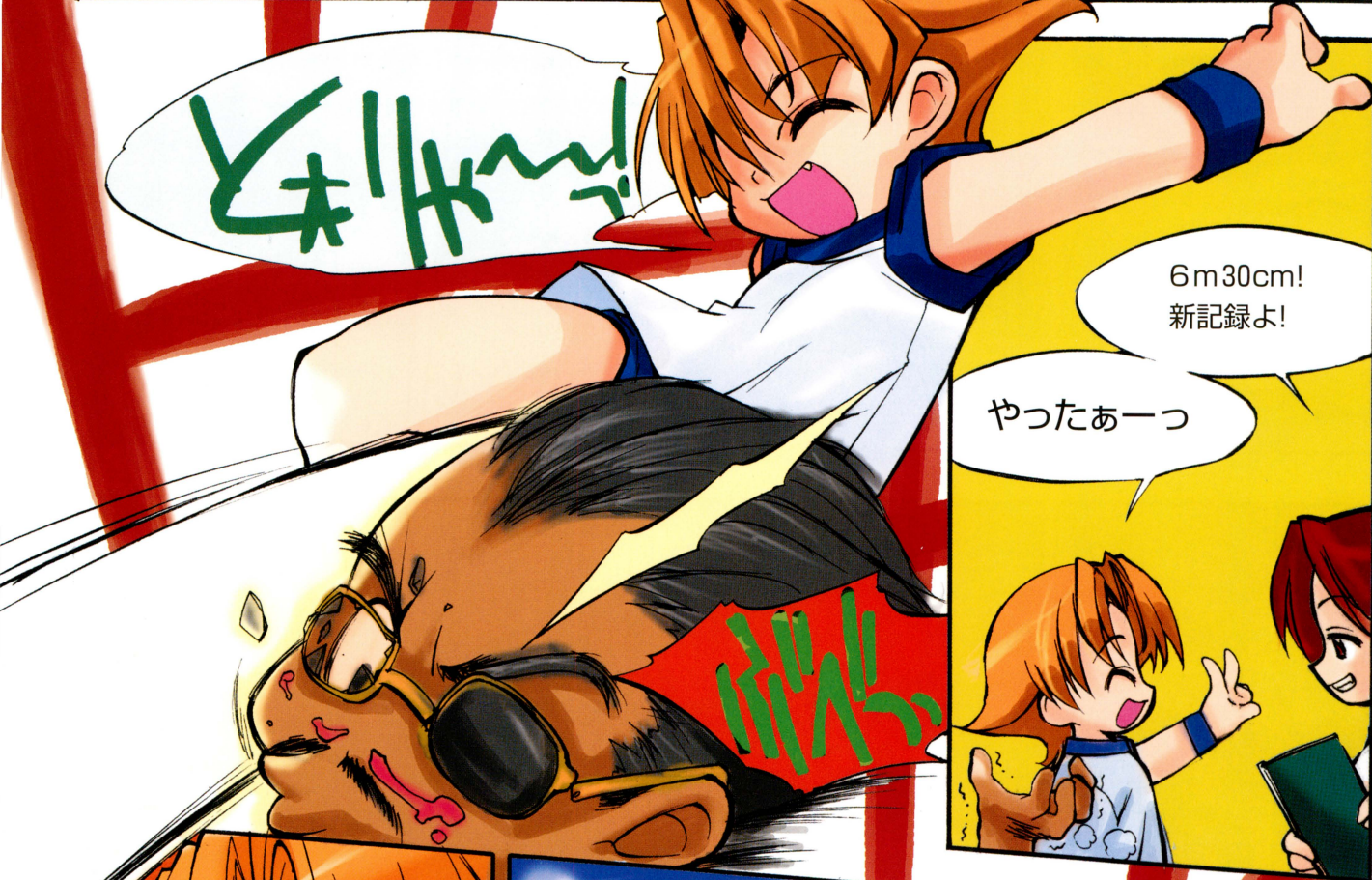
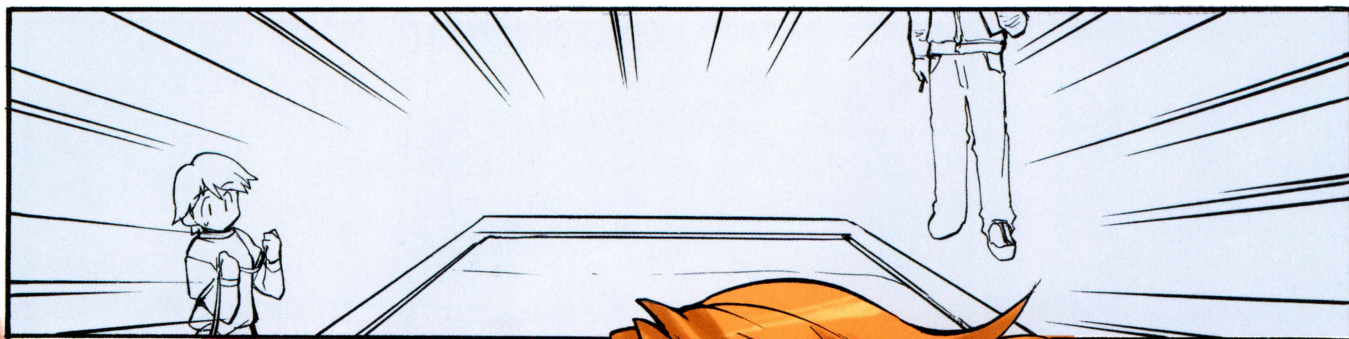
いっきまーす!!

6m30cm!
新記録よ!

やったぁーっ

わーいっ
給食の時間だ

キーンコーンカー

あ

PROFILE-1

●鏡厨アンナ（きょうず・あんな）

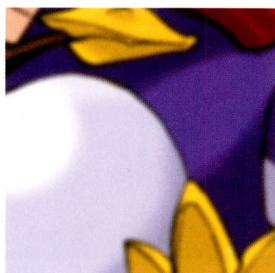
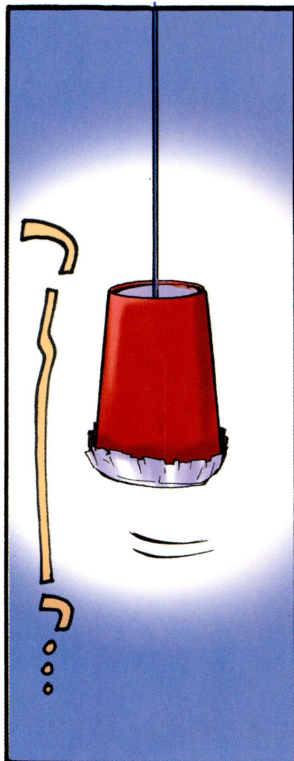
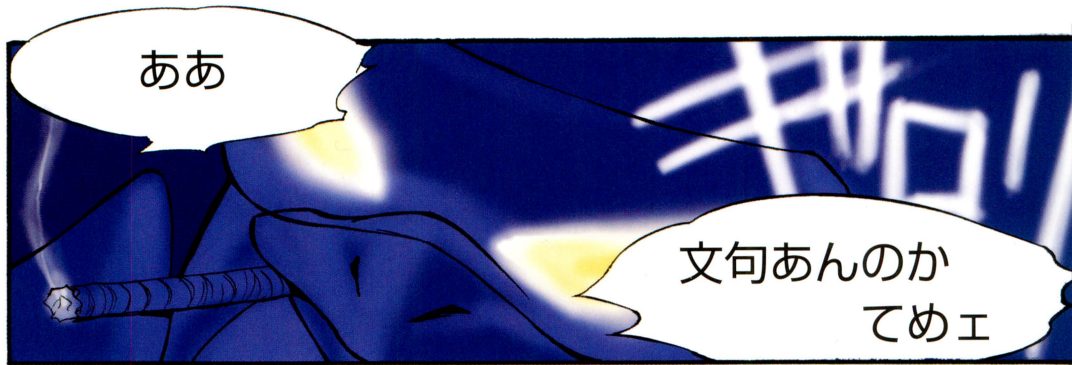
Anna Kyouzu

元気いっぱいで、体を動かすことが大好きな主人公。中学3年生。天真爛漫な性格で、クラスのマスコット的存在。裕福な家庭に育ったアンナは、基本的に他人を疑うことを知らず、かなり天然な人物になってしまったようである。彼女の父親は、世界一のロボット開発能力を誇る大企業、「ミラーズ・エレクトロニクス」の創始者一族にして、現第一開発部長である。父親は仕事に夢中で留守がちであり、アンナは少し家族愛に飢えているが、それをクラスの友達に見せることはない。今回、父親はアンナになにやら開発の手伝いをさせているらしいが……。

PROFILE-2

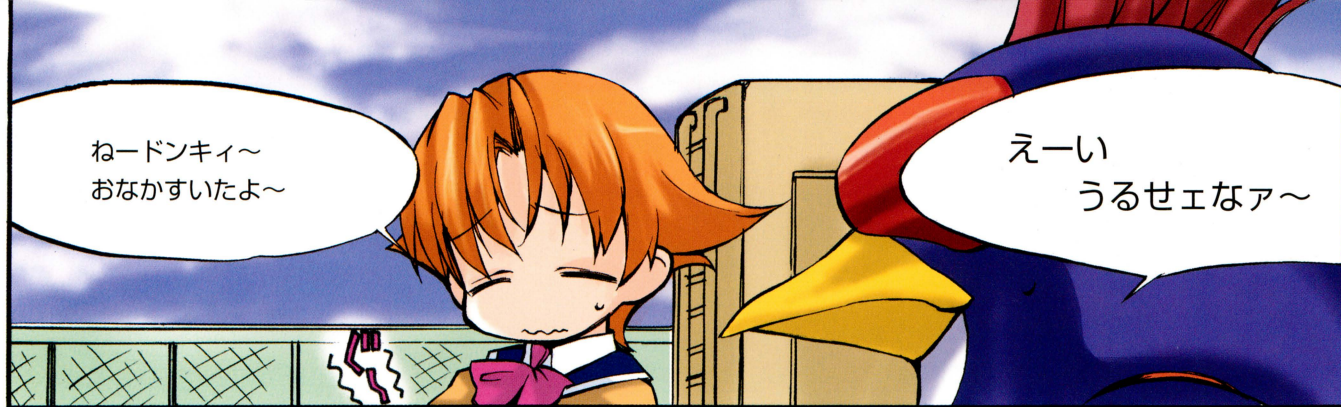
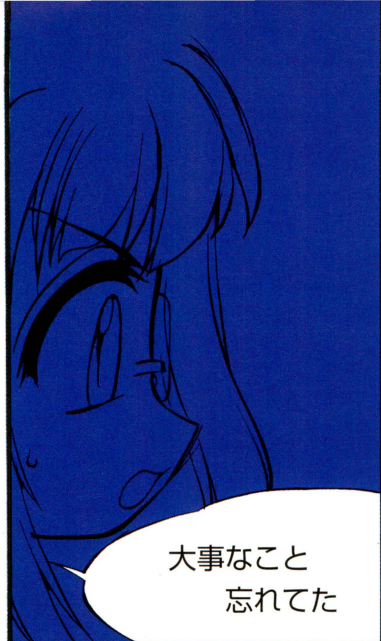
●松弥佳乃（まつや・よしの）

Yoshino Matsuya

もうひとりの主人公。アンナと同じクラスで学級委員長。実は勉強の出来はそこそこだが、ややクソ真面目な性格が彼女を委員長にしているのである。彼女の方から積極的に立候補したわけではないのであるが。大家族であり、下町の町工場を経営する両親を助けて、長女である佳乃は毎日大変である。家計のためのアルバイトはもちろん、幼い弟妹の世話などに追われ、この年でかなりの苦労人だ。全く逆の家庭環境にあるアンナとは意外に気が合うようだが、実は佳乃の両親はアンナの父親に対して特別な感情があるようだが……。

PROFILE-3

●高雄右京（たかお・うきょう）

Ukyou Takao

この漫画の作者にしてすべてのキャラの産みの親。漫画家生活もはや5年、まさか21世紀に突入するとは彼自身も思わぬ展開であったらしい。このカラー漫画のために新しいコンピュータの導入に踏み切ったがセットアップは他人まかせの私立文系である。そのせっかくのニューマシンもさっそくおもちゃの秘密基地へと早変わり。すっかりご満悦のその姿はアシスタントにも呆れられていたという。さて、この漫画の今後の展開は如何に。それは彼の頭の中にしかないのである……。
……っていうか、ボクのことなんですが(笑)。

おまえのオヤジ
開発部長の命令だぜ

新製品のプレゼン
しろって——

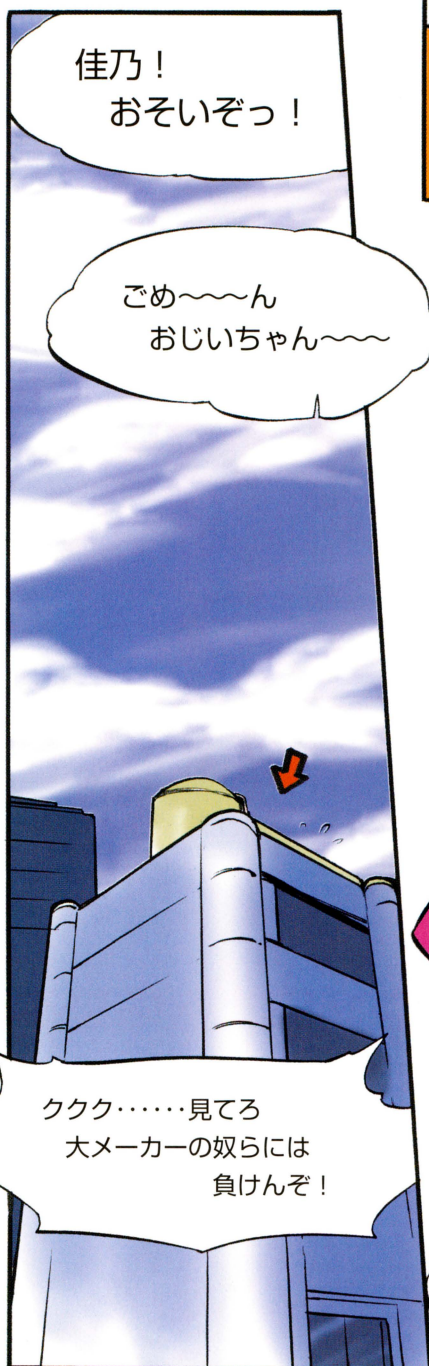
はやいとこ変身して
暴れてやろーぜ!!

おなかすいて
動けな～い

しょーがねェな
オレの昼飯分けてやるから

ホント？
じゃあ変身する！

さぁー早いとこ
やっつけちゃうぞっ
——で　ゴハンゴハン♥

Don't miss our next installment

SANAE CHIKANAGA PRESENTS

CUTY! RESIDENTS VOL.4

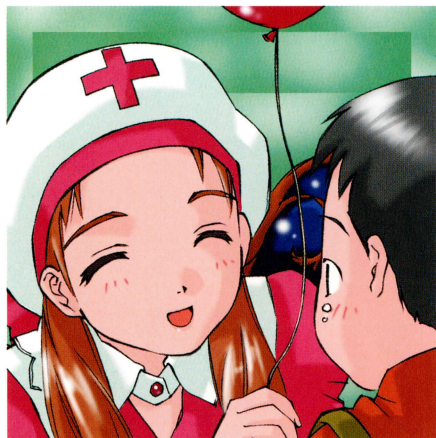
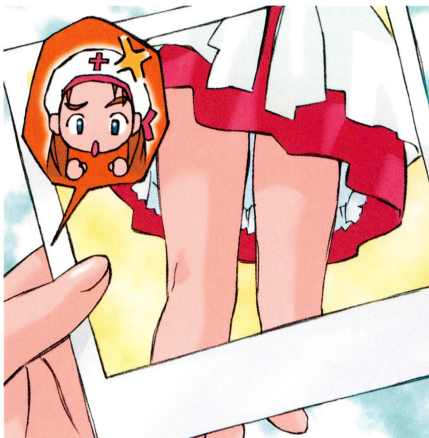
近永早苗の おんなのこっていいじゃん！

COOL CHICK isn't she?

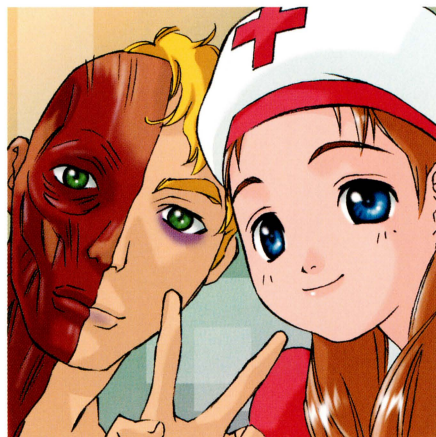
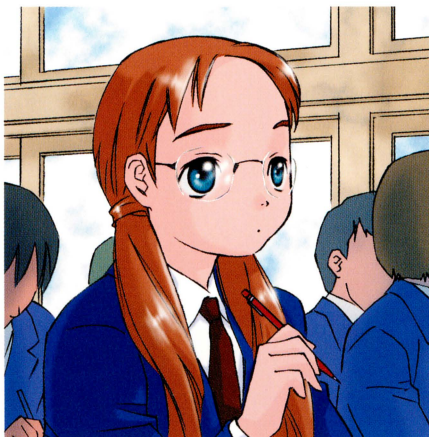
いわゆるふつうの、だけどなぜか気になる「おんなのこ」。第4回目はテーマパークのアルバイトでがんばっている「深村つばさ」ちゃんが登場です。

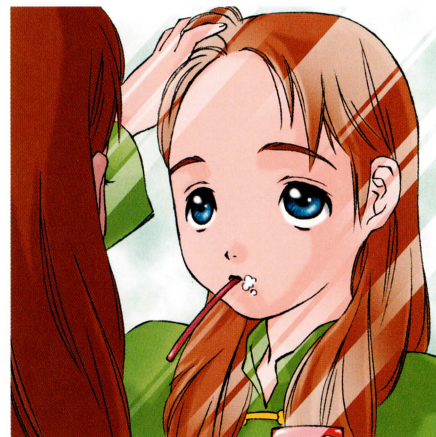
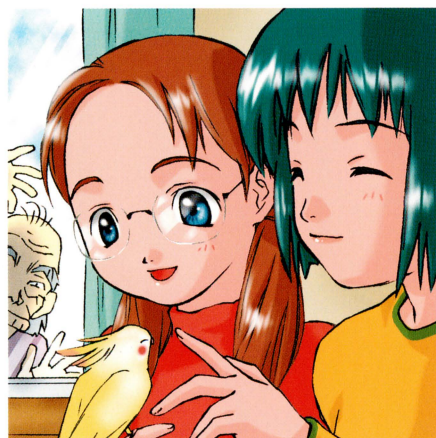
PROFILE!

TSUBASA MIMURA

- 名前　深村つばさ（みむらつばさ）
- 年齢　16歳
- 職業　女子高生
- 身長　158cm
- 体重　47kg
- スリーサイズ　80-59-79
- 得意な科目　美術、体育
- 苦手な科目　数学
- 将来の夢　舞台衣装をデザインすること
- ごあいさつ　「ファンタジー・ランド」にある、「ホスピタル・アドベンチャー」で、アトラクションご案内係のアルバイトをしています。みなさん遊びにきてください!!

迷子になっちゃった子には風船あげるの。するとね、みんな泣きやんでくれるんだ。その顔みると「よかった〜」って思う。ちゃんとお世話をするのも大切な仕事なんだよ。

お客様の落とし物の中にこんな写真が！

もーっ！いつのまに!!

「ビョーキの国からやってきたバクテリア王子！このアルティマ・ワクチンでこらしめちゃうわ！」。このセリフは何度言っても恥ずかしい〜!!

筋肉標本模型のジョージくんとツーショット!!「ホスピタル・アドベンチャー」へお越しの際は、ジョージくんと記念写真をぜひどうぞ。

数学の授業中はいっつもこんな顔。三角関数とか苦手なの。

退屈な授業ってとっても長ーい。

私、ハゲてきてない？　お兄ちゃんに言われてね、最初えー？って思ったんだけど、やっぱそうかなーって、確かめてる。ユニフォームの帽子のせいかな??

お兄ちゃんのお嫁さんのちひろちゃん。かわいいでしょ。やさしくって大好きなんだ！　あっ、大家さんがまたのぞいてる！

みんなコワイ顔してるけど、すっごくいい人たちばっかり。お兄ちゃんが昔、暴走族のヘッドだったころのお友だちなんだ。よく遊びにきてくれるの。

きになる"おんなのこ"だいぼしゅう

読者のみなさんが考えた「おんなのこ」キャラクターを大募集しています。あなたが考えたキャラクターのイラストやプロフィール、ストーリーなどをぜひ教えてください。採用された方には、近永先生の直筆サインをプレゼント!!　また、このコーナーに登場した「おんなのこ」たちの似顔絵や感想もお待ちしております。ふるってご応募ください!!

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
おんなのこっていいじゃん係
http://www.t-two.co.jp/

PROFILE

●ちかながさなえ　7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は「アイドル天使ようこそようこ」「リトルラバーズ シーソーゲーム」。カエルとシブい脇役が大好き。

今じゃ当たり前なゲームにおける「歌」の存在も
当時は珍しくてドキドキしたもんじゃよ

サイコソルジャーの歌が聞きたくなりネットを
さまよってみるが原曲は手に入れられなかった…
ザンネン

英語版はあったんだけどねぇ…
かわりにと言ってはなんだケド
「無限戦士ヴァリス」という懐かしのパソゲーの
「Miss Blueに微笑みを」という曲データを
手に入れた

アテナもヴァリスも死ぬほど聞いていたので
「Miss Blueに微笑みを」を聞きながら
ホロリと来ちゃったよ

うーむ…アテナもヴァリスも女子高生（笑）
どうもワシは戦う女子高生に弱いらしい　てへへ
過ぎ去りし青春の日々よの～…　By近藤

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

好評ノスタルジック連載

16ビットのヒロインたち vol.2

近藤敏信

PROFILE

9/14生まれのA型。ゲーム製作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川瀬」「どきどきポヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」など。

ここに登場するヒロインたちは
僕にとって忘れられない
ゲームのヒロインたちであり、
ゲーム好きのあなたにとっても
きっと思い出深いキャラクター
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…

だれも歌わなかった時代、アテナの声は高らかに。

最近の若い人からすると「アテナ」といえば『KOF(ザ・キング・オブ・ファイターズ)』の「麻宮アテナ」なのだろうけど、オイラのような三十路を過ぎてしまっているオヤジゲーマーからすると『サイコソルジャー』なわけですよ。当時は歌うってこと自体がすごかったからインパクト強かったな～。

歌うと言えば、今ではパソコンから歌声が聞こえてくるなんて当たり前だけど、昔はパソコンが「しゃべる」だの「歌う」だのなんて考えられなかったのだ(笑)。そんな折登場したのが歌えるパソコン・X68000!!　そりゃあ買ったさ飛びついたさ。ゲームソフトなんて一本もなくて、遊べるのはオマケでついてくる完全移植の『グラデュウス』のみだったけど、そんなことお構いなし(笑)。夢の箱だったんですな。

んで、そんなX68000からいつも流していたBGMこそが、アテナが歌う『サイコソルジャー』だったってわけです。そんなアテナの歌声を聞きながら毎日毎日飽きもせずX68000をいじっていた自分は、気がついたらゲーム業界に身をよせていたというわけなのです。

振りかえると自分の原点にあるのはアーケードゲームかパソコンゲームが多く、パクリ全盛のコンシューマーを遊んでなかったからか何なのか…ゲームといえば、良くも悪くもオリジナリティあふれるモノを考えてしまうわけです。誰も歌わなかったあの時代に、声高らかに歌ったアテナのように…。

それはそーと、そのビキニはどーよ…(笑)。

作品解説

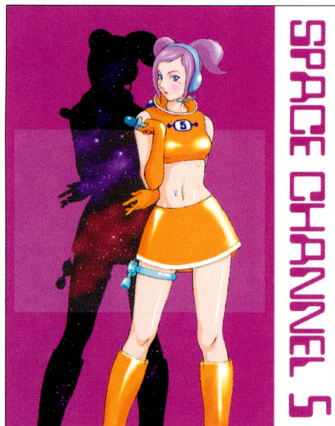
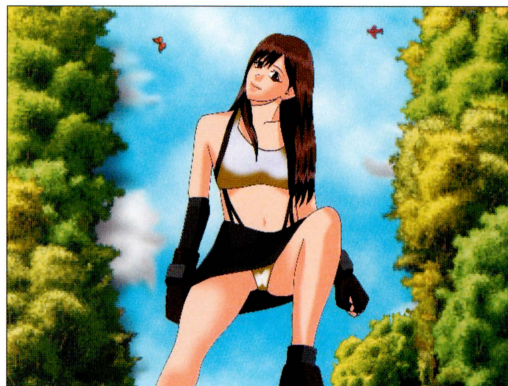
●サイコソルジャー

1986年に発売された『アテナ』の続編。87年発表。ビクトリー国の王女アテナが、精神の力で生み出す「サイコボール」を武器に、歌いながら敵と戦うアクションゲーム。後に『ザ・キング・オブ・ファイターズ』で「サイコソルジャーチーム」の一員としてアテナが登場していることからも、その根強い人気がうかがえる。

■発売：SNK

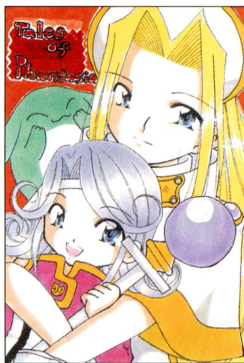
げーむじん SUPPORTER
げーむじんサポーター

LET'S CONTRIBUTE
ANYTHING YOU LIKE.

あけましておめでとうございます。気持ちも新たに、このコーナーもややリニューアルしてみました。いかがかな？というわけで、今年も「げーむじん」のサポートをよろしくね！

（スペースオタクさん）艶っぽい感じと妖しい雰囲気が出ていて、実在しそうなうらら。

（福岡県・ストレイトさん）『ファイナル・ファンタジー』のティファ。挑発的なポーズでセクシーにキメてます。

（大阪府・ヒイナさん）誕生日パーティーには華撃団メンバーも駆けつけてくれたのかな？

（愛知県・てっちんさん）女神さまのスノボ姿。袖には螢一が！

（奈良県・有間ささめさん）「『テイルズ』絶対買うぞ〜やるぞ〜」だって。

（静岡県・服部ナシ子さん）髪の毛の艶まで丁寧に描かれています。楽しそうなクルールもかわいい。

（北海道・桐梧のんさん）今にも飛び出して来そうな、元気いっぱいのメルディです。

（北海道・コウコウさん）劇場版『ああっ女神さまっ』に触発されて描いたそう。タイトルは「森の女神さまっ」。

（東京都・虹すけさん）『DOA』のあやね。ダイナマイトボディーには、やっぱりビキニ！！

読者の声 SUPPORTER'S VOICE

●期末テストも終わったし、やれやれと思って『げーむじん』を読んでいたら、「受験生のくせに何してんのよ〜！」と母に怒られてしまった。「少しぐらい息抜きさせろ！」と言いたい。（愛知県・ダンボくんさん）
＞小誌のコンセプトは、
1.ビジュアル重視である→美大受験者の参考になる。
2.クリエイターの方々の制作秘話が読める→読解力を養う、小論文作成に役立つ。
従って、立派な参考書にもなりえるため、受験生の強い味方としてご愛読ください。
●今までずっと買いつづけてきたのだが、今年の夏号を１冊買い逃したのがすっげーくやしい!!（東京都・コテキ隊さん）
＞そのような場合は、お近くの書店へGO!
「『げーむじんパートナー』取り寄せたいんですけど！」と、お店の人に迫りましょう。お急ぎの方は、代金引換で小社からバックナンバーをお送りすることもできますので、詳細は巻末ページを見てね。
●表紙の（天使）リベッタサイコーでした!! かわいいよ〜!! 藤島先生大好きだ〜!! がんばってナット集めるぞ!!（福岡県・武内美恵子さん）
＞武内さんには、このコーナーで採用させていただいたので、10ナットをさしあげます。でも、本誌についてるナットも集めてね。みなさんも50ナットを集めて、特製リベッタグッズを手に入れよう！！リベッタプロジェクトについては、79ページをどうぞ。
●おもしろい感想とか書くと、テレカプレゼントに当たりやすいってほんとですか？（石川県・だよもんさん）
＞本当です。というか、みなさんの感想は全部読んでいるので、参考になるご意見を書いてくださった方には、プレゼントを差し上げたくなるのが人情で。そんなわけで、われわれ「げーむじんパートナー」編集部員のハートを射抜くご意見・ご感想、お待ちしております！

INFORMATION おたより大募集

■皆様からのイラスト&おたよりを募集しております。ハガキか封書、eメールに住所・氏名・ペンネームを書いて、以下の宛先までお送りください。
採用されたイラストには15ナット、おたよりには10ナット進呈します。50ナット集めて送ると、素敵なオリジナルグッズがもらえるよ！（詳細は79ページ）

■宛先■
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版
げーむじんパートナー「サポーター」係

URL:http://www.t-two.co.jp/
e-mail:game-jin@t-two.co.jp

※イラストの場合、ファイル形式はJPEG、画像サイズは640×480ピクセルまで。

Let's Play

紹介ゲーム解説

本誌で取り上げたゲームのシステムやストーリーを紹介します。ソフトを購入するときや、プレイするときの参考にしてくださいい。発売日などのデータは、各ページを見てくださいね。

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

●関連ページは2ページ

いわずもがなの超人気作『サクラ大戦』の続編。前作、前々作の帝都から舞台を移し、今回は花の都・巴里が舞台となる。

黒鬼会との激闘に勝利し、フランスへの留学を命じられた大神一郎。そこで待っていたものは、巴里に新設される「巴里華撃団・花組」隊長への就任であった。

ゲームシステムは前作の流れを受け継ぎ、オリジナル要素であるLIPSや合体攻撃にもさらなる改良が加えられているぞ。

こみっくパーティー

●関連ページは10ページ

PC版で好評を博した『こみっくパーティー』が、ドリームキャストに移植決定！

旧友（悪友？）によって同人誌制作に巻き込まれた主人公になり、悪戦苦闘しながら即売会「こみっくパーティー」に参加しよう。もちろん、サークル活動や即売会で出会う女の子たちと親交を深めるのも忘れてはならない要素のひとつ。本を売ることを目的にするか、女の子と仲良くなることを目的にするか。1年という限られた時間を、君はどう使う？

トゥルーラブストーリー3

●関連ページは24ページ

人気恋愛シミュレーションゲームの続編がPS2で登場。メディアもDVD-ROMになり、グラフィックも圧倒的なハイレゾで描かれるようになった。物語も今までは「高校2年時の1か月」だったのに対し、本作は「中学3年時の1年間」へと変更されている。

1月20日から予約キャンペーン開始。予約すると、特製マグカップ2個組がもらえるぞ（品切れの場合もありますので、お早めにご予約を）。

ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival

●関連ページは30ページ

『ときめきメモリアル2』の外伝的作品、サブストーリーシリーズ第2弾。今回は、赤井ほむら、一文字茜、伊集院メイの3人を中心に描かれている。プレイヤーが行動を選択する際、どの女の子と親しくするかによって物語が変わってくる、なんてのは当たり前。今回はその選択によって、物語の途中で遊べるミニゲームまでも変わってくるのだ。だから、1度や2度のプレイでは、すべてを遊び尽くすことはできないぞ。

てんたま

●関連ページは38ページ

主人公の家に居候する「花梨」は見習い天使。彼女は、天使の学校の卒業試験で、人を幸せにするために下界に降りてきたのであり、その対象者が主人公「椎名」なのだ。

ゲームシステムは純粋なアドベンチャーゲーム。ワケありで恋のできない主人公が、新たな恋を見つけるまでの物語が描かれている。「明るく楽しい恋愛」ではなく、「切なく胸の痛くなる恋心」がテーマ。ちょっとした心の機微に触れてみよう。

探偵紳士DASH！

●関連ページは42ページ

あの人気ゲームデザイナー菅野ひろゆきの最新作がドリームキャストに登場だ。「ハードボイルド探偵AVG」の肩書きのとおり、主人公は凄腕の探偵「悪行双麻」。事件に巻き込まれやすい体質で、次々と解決しては、いつのまにか「凄腕」と呼ばれるようになっていたらしい。解決に要した時間によって報酬が変化するという、緊張感あふれるシステムが採用されている。さらに、続編にあたる『ミステリート』も見逃すな！

MissingBlue

●関連ページは46ページ

PSソフト『Lの季節』のスタッフが、満を持して送るデジタルノベル第2弾。主人公は『Lの季節』と同じく聖遼学園に通うごく普通の学生。幼なじみや恋人に囲まれて、何気ない日常を送っていた。が、瑞希という転校生の出現によって、次第に変化していくことになる……。

物語も舞台もキャラクターも一新されているが、『Lの季節』との関連も微妙にありそうな作品に仕上がっているぞ。

春雨曜日

●関連ページは48ページ

受験失敗＆失恋で、人生の谷底に突き落とされてしまった感のある主人公。傷心を癒すために訪れた温泉宿で、新しいラブストーリーが……。

この作品は、一見、普通のビジュアルノベルに見えるかもしれない。が、対応ハードがドリームキャストだということを忘れてはいけない。クリア後のネット接続によって、追加シナリオがダウンロードできるのだ。全編フルボイスなのも、臨場感を盛り上げる。

Close to～祈りの丘～

●関連ページは72ページ

主人公「穂村元樹」は、デートの途中で交通事故に巻きこまれてしまう。病院で目覚めた彼は、なんと魂と肉体が分かれてしまっていたのだ。しかも、同じく事故に巻きこまれた恋人「柏木遊那」は、ショックで記憶を失ってしまったのだ。彼は自分の肉体を取り戻せるのだろうか、そして彼女の記憶は？

システムはクリック型アドベンチャー。主人公の行動が、物語を様々なものへと変化させていく。

トリコロールクライシス

●関連ページは66ページ

3人の女の子が主人公のRPGだ。主人公を使い分けることで、イベントや物語が変化していく。さらに主人公たちの冒険を手助けしてくれる「御使い」は、経験値ではなく、「メア」と呼ばれる宝石で成長するなど、遊びどころは尽きない。主人公や「御使い」を育て、「塔の主」を目指そう。

ゲーム画面に中間色が多用されており、外見はポップな雰囲気だが、中身は結構ハードなRPGに仕上がっているぞ。

●ジャニス
主人公。「塔の主」を選ぶ試験には、3人1組のチームで参加しなければならないルールがあったため、同じく主人公のアネメアとラナンと出会う。14歳でチーム最年少ながら、リーダー的存在。趣味はぬいぐるみ集め。

「トリコロールクライシス」美少女たちのコーディネート

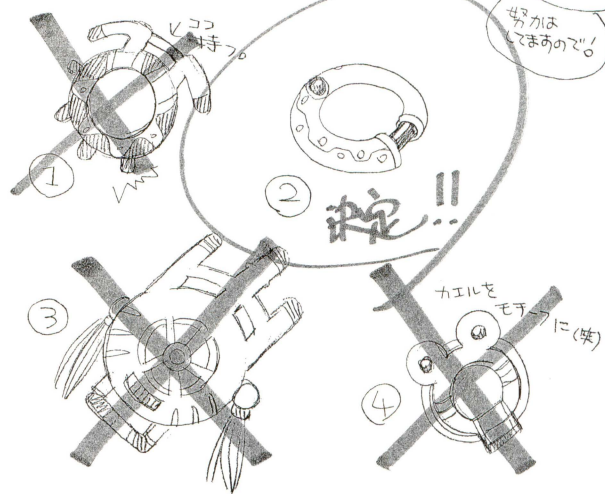
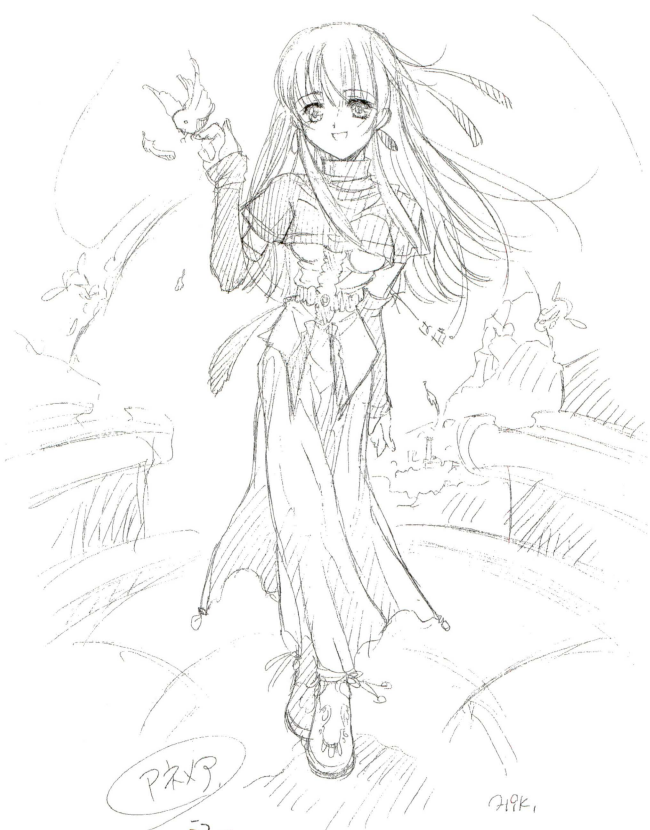
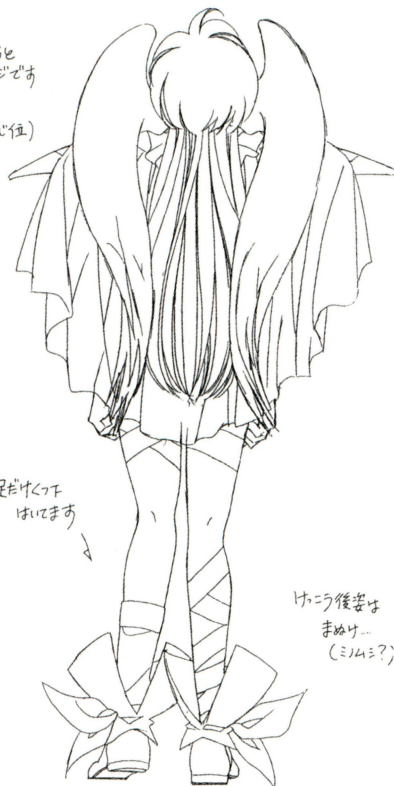
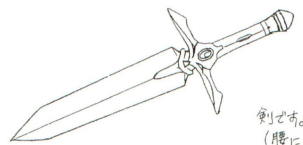
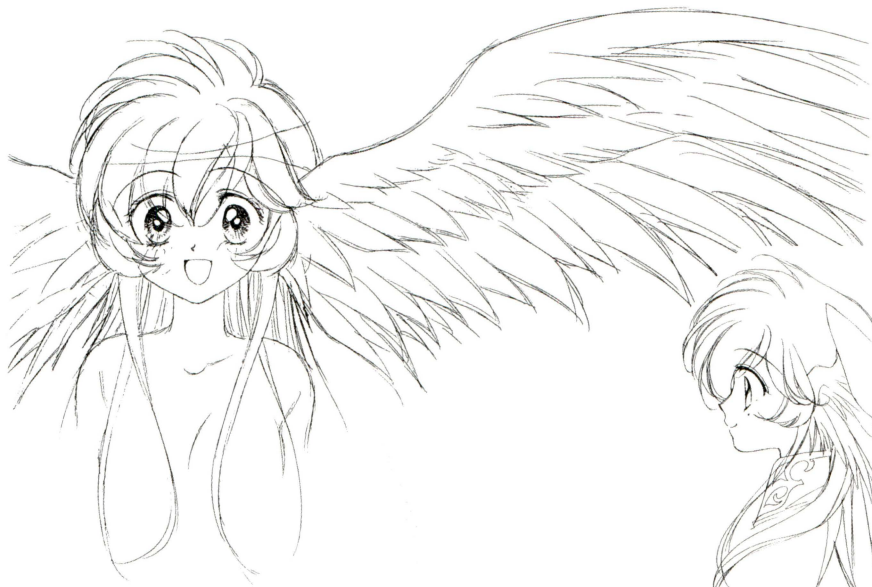
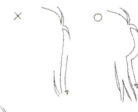
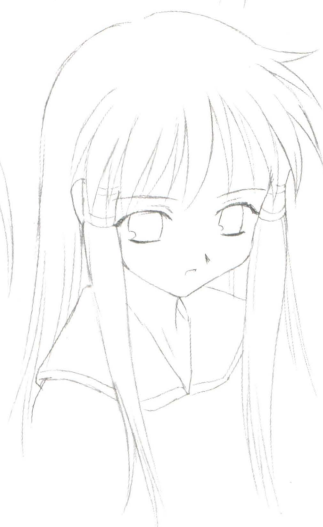
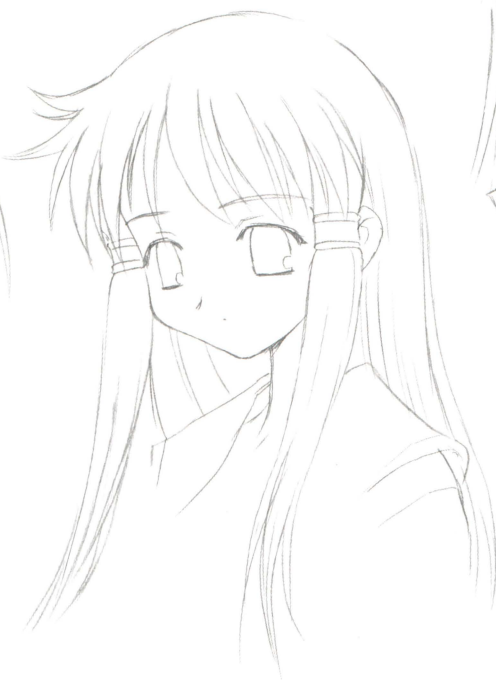
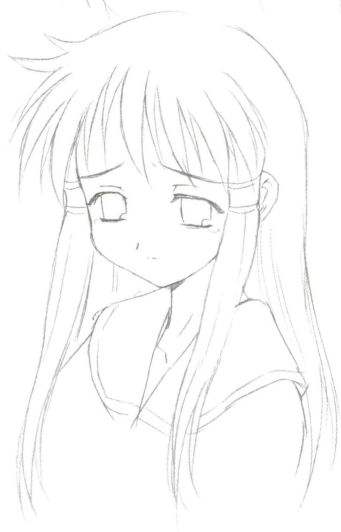
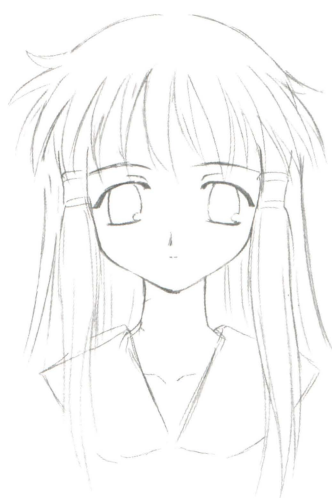
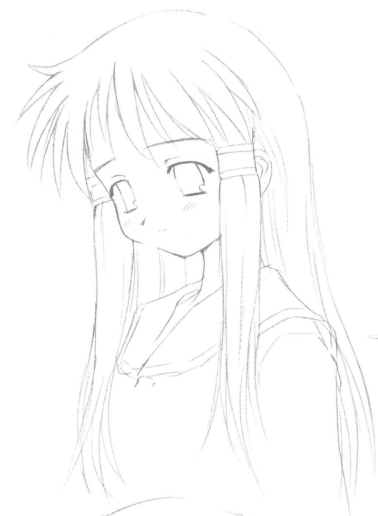
ひかゆ、若月神無、キイカの3人がキャラクターデザインを担当。詳細な注釈付きの設定画からデザイナーのこだわりを感じてほしい。

DC トリコロールクライシス
ビクター インタラクティブ ソフトウエア
発売中 5,800円
ロールプレイングゲーム 1人プレイ
VGAボックス対応、ぷるぷるぱっく

ゲほ。
が、頑張ってみましたが これ以上は ムリです〜。。
とりあえず 逃げます
妙に冷たくなって ぐったりしまして…。うーん。
フォトショップで 反転ペーストした…。。
色々と ぬがせると
あとは 裸っ
ジャニス
シンプルに ゆきます
簡単に 書く
細かく 描くと
この程度です
国の紋章とか あると良いんですが…。
ジャニス
ベルト
※ジャニスのいる国が どういう国かわかれば 良いのですが。
(風が強いとか… 湿度があるとか… 日が強いとか… でも。)
政治がどうのこうのとか。。。
金物。
ジャニスの 名前…。(文字が わかりません…)
父か母が 描いてくれたか 縫ってくれたもの。とか…(笑)
模様は、とりあえず てきとう なので あまり気にしないで下さい…。
(本気で描くなら、デザイン化した方が 良いとは思いますけれど…)
いびつですけど。。 こんな感じです
※こんなものは実在しないと 思います…。(合成)
実在希望でしたら 言って下さい。
ジャニ助
HIKARU.
ジャニス
はーい
ジャニス
1本の ヒモ。
OPEN。
ボタン…。
金属系はNG ぽいので さけました。
しばる。
しばらない。
こういう風にも なれます。
石。
アクセサリ(首)
スカーフ(?)結んで(?)ない時は、後ろの「たるみ」が 多いです。
中間色。

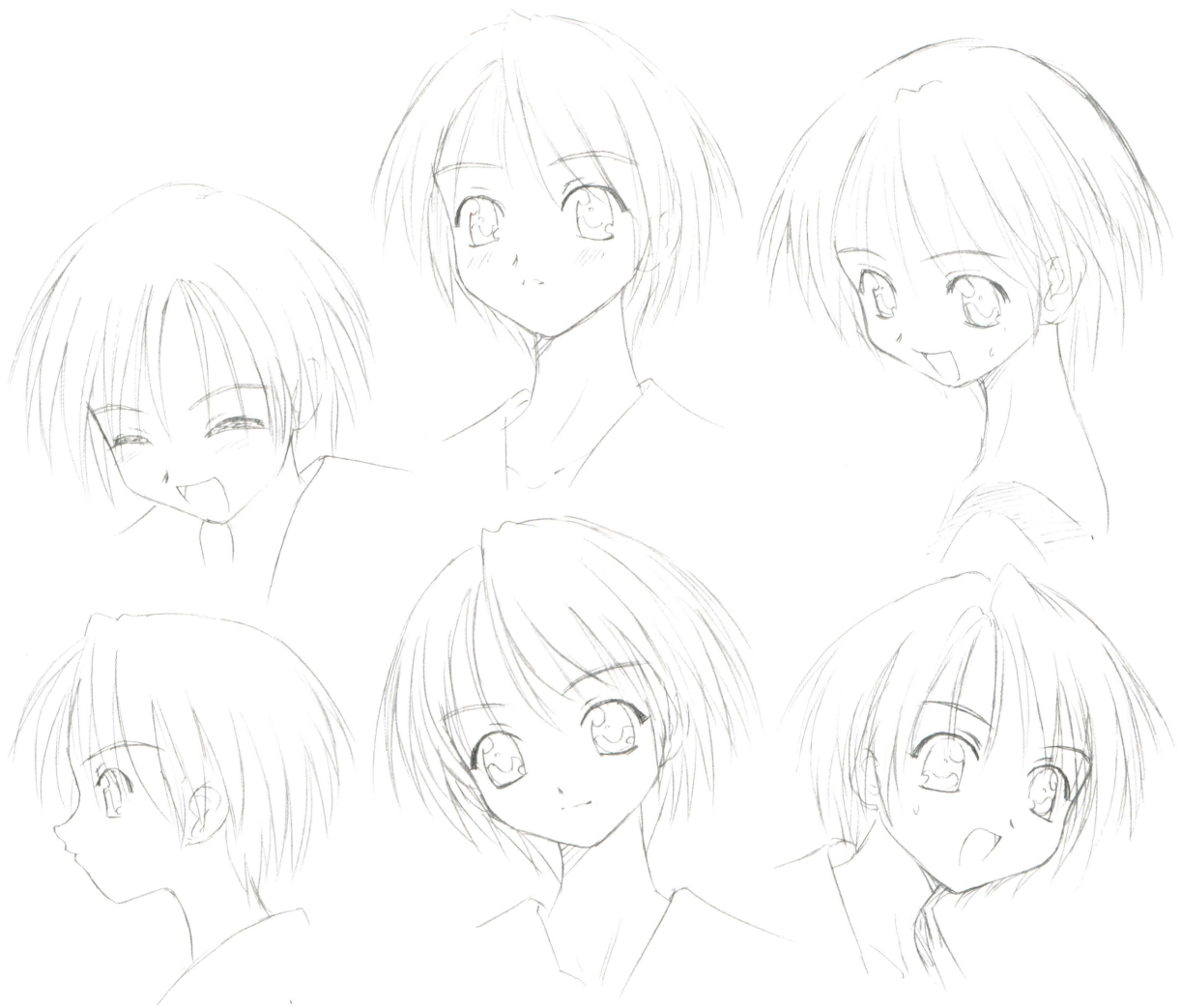
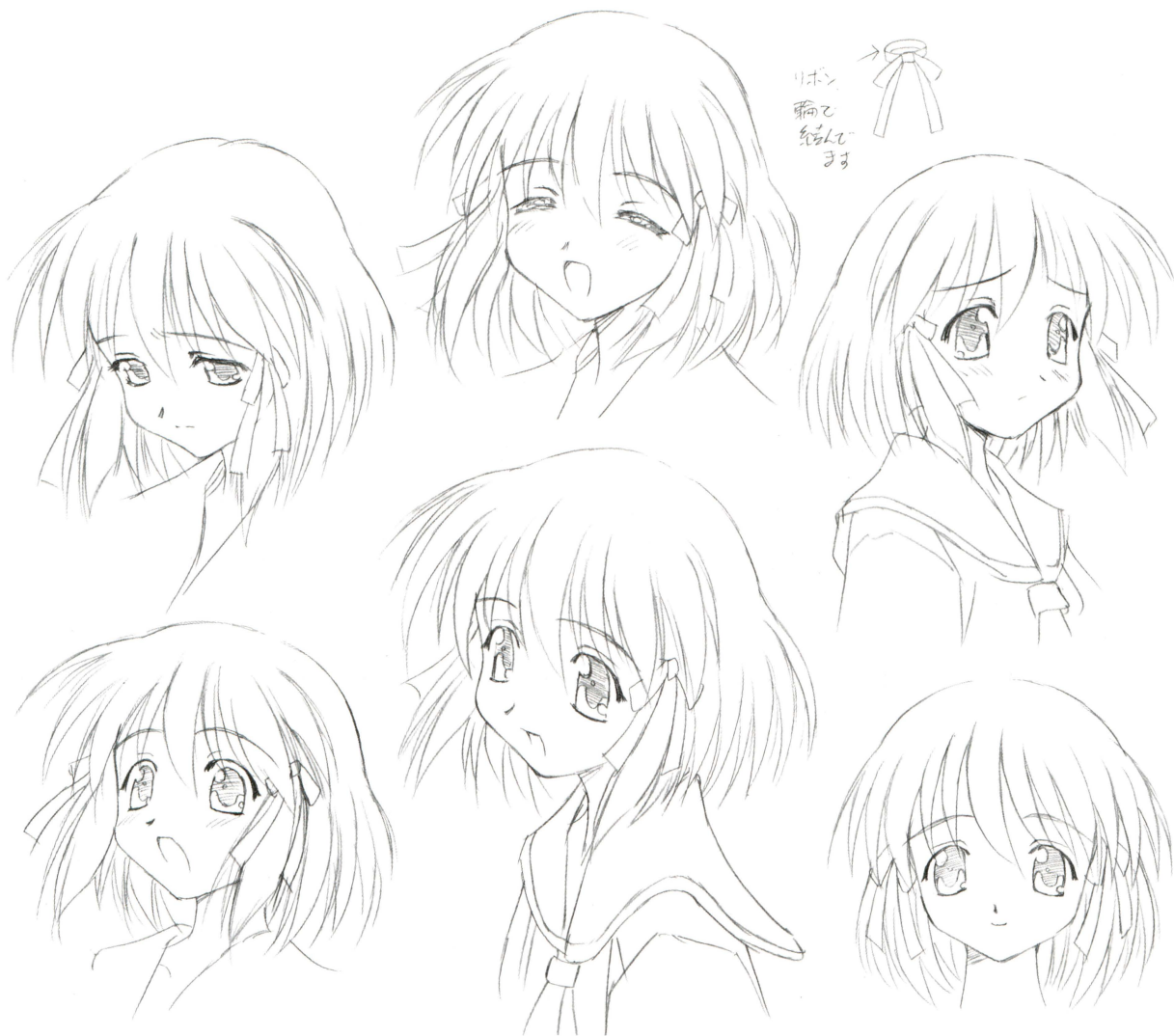
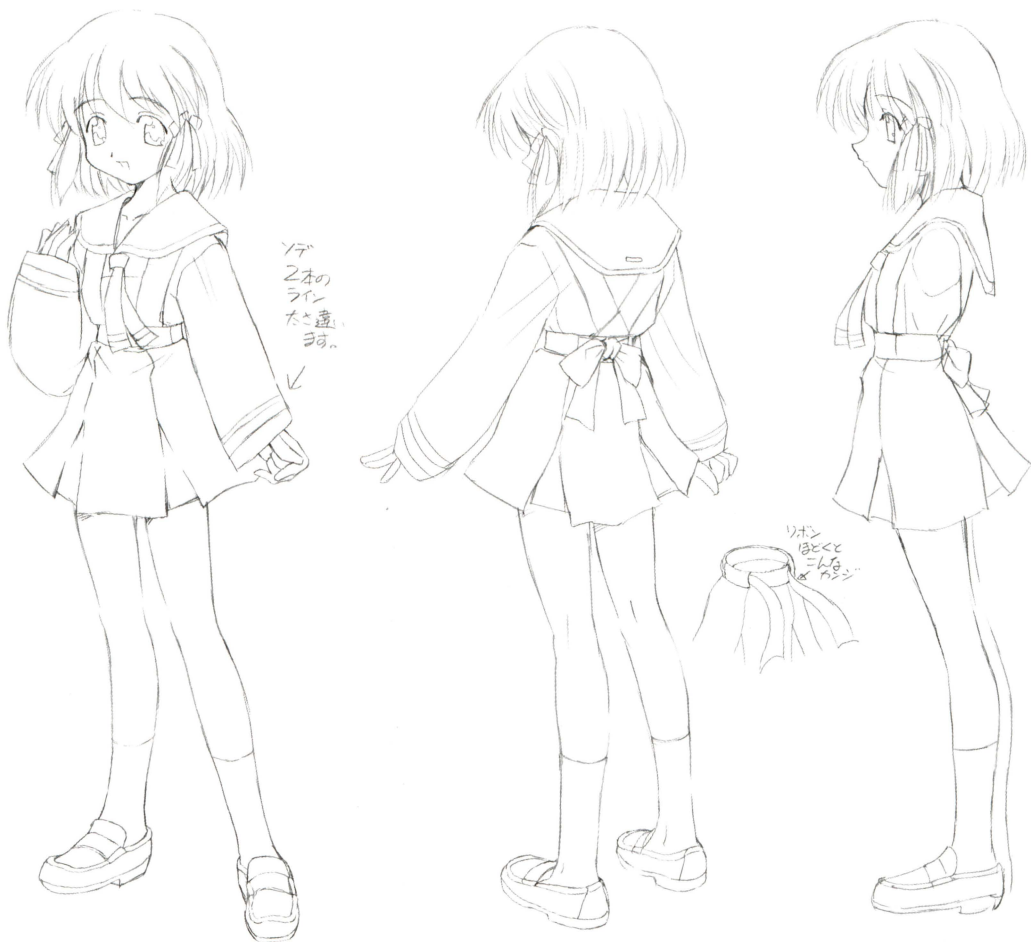
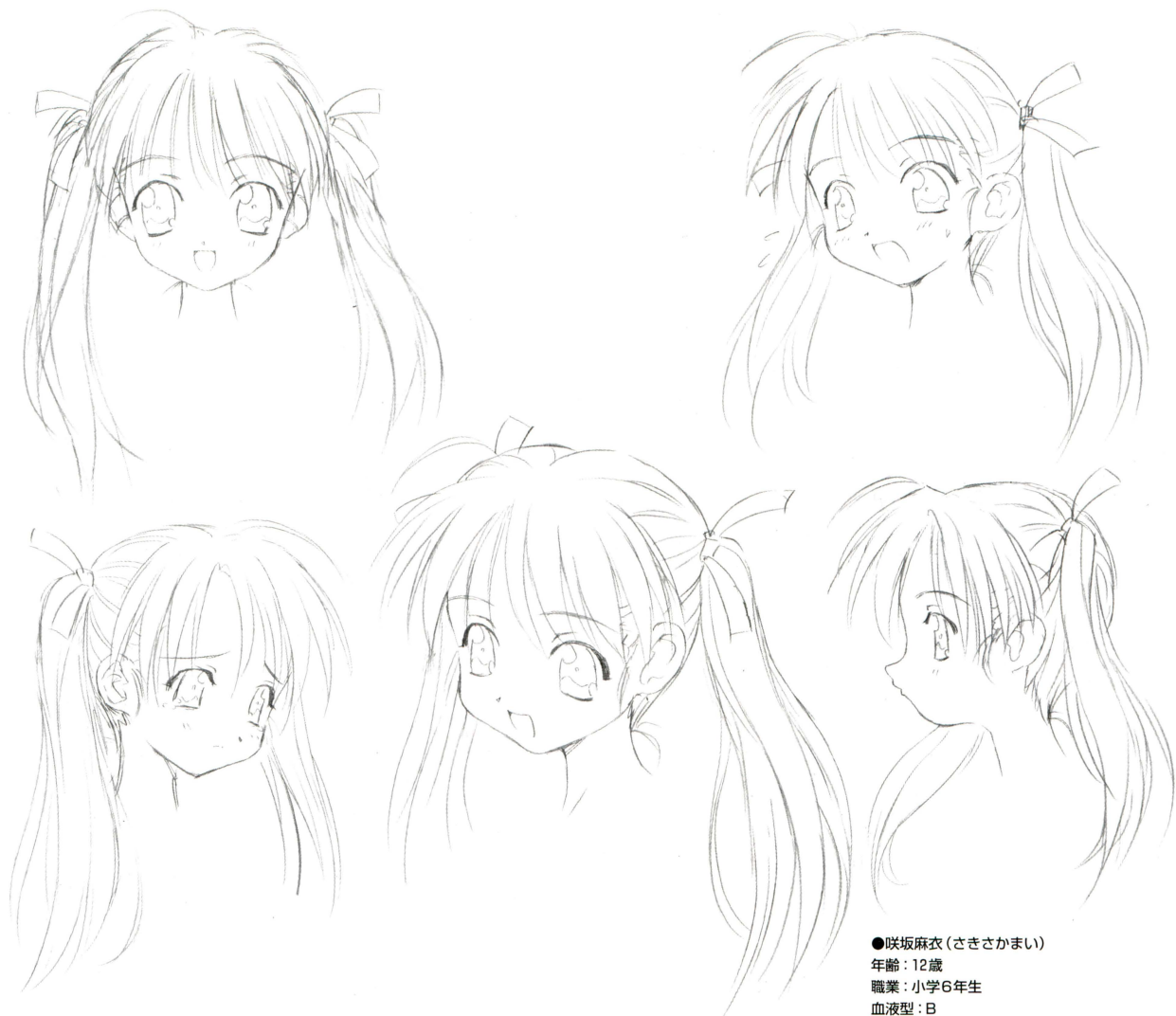
●ラナン
ボーイッシュな主人公。人類の天敵「イブリース」に両親を殺された過去を持ち、人一倍強くなりたい気持ちがある。絵を描くのが得意だが、チームメイトには内緒にしている17歳。

●ユノ
「ただの立ちポーズにたえられなかったので……」とあるが、その結果か、「へへっ」と前かがみポーズに。大富豪の娘の武器はやはり豪華。

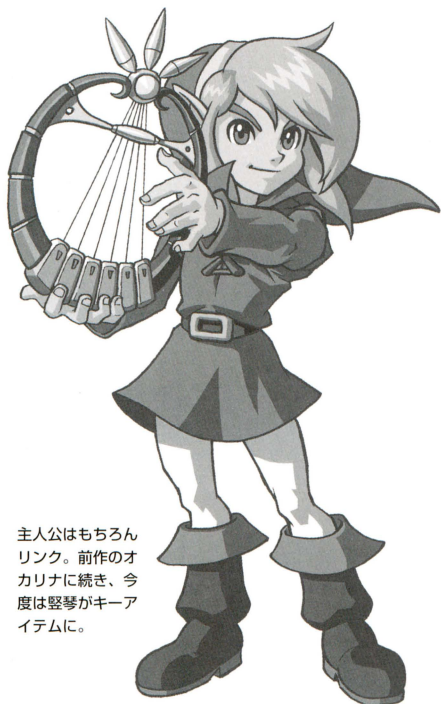
●アネメア
オカルトじみたものが好きな、変わった趣味のお嬢様主人公。15歳。有名な魔法使いだった祖父を持つエリートだが、幼い頃に両親をなくしている。

CLOSE UP!
Game-jin Special
羽根広げると
こんなカンジです
(サニラ大きめ。
長さは髪と同じ位)
ネックアップ
左足だけくつ下
はいてます
ラフリクス 全身
1999.10
サニラ後姿は
まぬけ…
(ミノムシ?)
●リネア
英雄スタム・バーニングが率いる、
ジャニスたちチームのライバルに
あたる。袖のリボンがポイントの
コスチュームがかわいい。
※マント部分
すけません。
リネア ポーズ
3.7
リネア
3.4
リネア
8.23
イブリースver
カチューシャ
止め金アップ
太めです。
カチューシャは
上からかぶってつけます。
真横から見た
リボン。
スカートのもよう。
リボンのひだは
前後3枚ずつ
計6枚です。
(細かい…笑)
カチューシャ
リネア
8.23
イブリースver
ピタッとした
手袋。
※リボンは
横から出てます。
ジャンパーとも
ちがって
スーパールーズです。
くつの形は
変わりません。

●ラフリクス
サイドの髪の部分まで細かく描かれているのは設定画ならでは。目のほくろについてもこだわりがうかがえる。

●カンタレラ
中近東の女性のようなコスチュームがセクシー。リネアのチームメイトで、「塔の主」試験合格の最有力候補だが……?

●橘小雪（たちばなこゆき）
年齢：16歳
職業：高校2年生
血液型：A
成績優秀、眉目秀麗。近寄りがたい雰囲気をかもしだし、性格もクール。時折意味不明なひとりごとを言うので周囲は気味悪がるが、実は強い霊感があり、霊が見えるのだ。

「Close to～祈りの丘～」ごとPキャラとゲームが融合！

初めてゲームのキャラクターデザインを手がける、ごとPの描く美少女に接近！発売前に彼女たちのプロフィールを予習しておこう。

今春発売予定 | 予価 6,800円
恋愛アドベンチャー | 1人プレイ

●汐見翔子（しおみしょうこ）
年齢：17歳
職業：高校3年生
血液型：B
運動が得意な、遊那の親友。水泳部に所属し、部長候補の実力派。さっぱりしたボーイッシュな性格のせいか、男の子にはいつも友達扱いされてしまう。

●柏木遊那（かしわぎゆうな）
年齢：17歳
職業：高校3年生
血液型：O
何にでも名前をつけ、ぬいぐるみに向かって話しかけたりする、天然の明るい女の子。両親は転勤のため地方に住んでいるので、一人暮らしをしている。

●咲坂麻衣（さきさかまい）
年齢：12歳
職業：小学6年生
血液型：B
自分を子ども扱いする人が嫌いな小学生。ややませており、男女の関係についての知識は豊富。小雪と仲良しで、オカルトに興味があるらしく、趣味は魔法陣を描くこと。

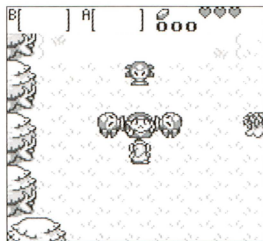
Nintendo ニンテンドウパラダイス出張所

タイトルも一新、新たな気持ちで任天堂の新作ゲームを紹介していくぞ。なお『Nintendo パラダイス』本店は右のページを見てね。

主人公はもちろんリンク。前作のオカリナに続き、今度は竪琴がキーアイテムに。

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 ～時空の章～

●ゲームボーイカラー専用、アドバンス対応
●2月末発売予定 ●3,800円 ●アクションRPG
●1人プレイ ●通信ケーブル対応

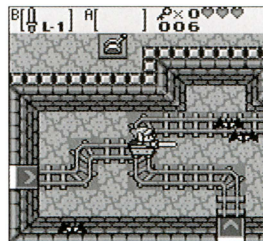
待ちに待った『ゼルダの伝説』の完全新作が登場。しかも、2本同時発売だ。

この『時空の章』では、ラブレンヌ地方のとある森から物語が始まる。リンクが森で襲われていた女性を助けると、なりゆきで護衛まで務めることになってしまう。護衛の旅の途中、リンクは道をふさぐ巨大な岩に出くわす……。ワクワクする冒険と魅力的なキャラクターたちが待っているぞ。

誰かがオクタロックに襲われている！ 急いで助けなくては。

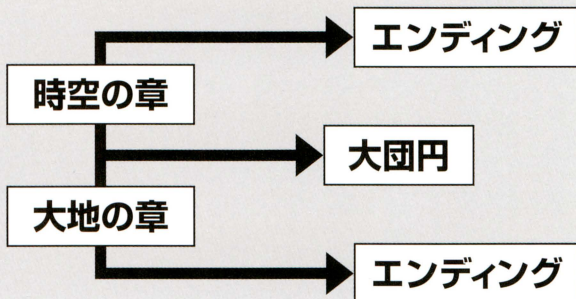
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 ～大地の章～

●ゲームボーイカラー専用、アドバンス対応
●2月末発売予定 ●3,800円 ●アクションRPG
●1人プレイ ●通信ケーブル対応

この『大地の章』も新作だ。完全新作といっても、今までの『ゼルダの伝説』の流れは受け継いでいる。おなじみの剣や盾、バクダンなどのアイテムを使いこなし、様々な謎を攻略していこう。いまだ知られていない新しいアイテムだってあるはずだ。

そして2作に共通して重要なのが、新要素「リンクシステム」だ。その詳しい説明は下の説明を読んでみてほしい。

今回は新しい仕掛けにトロッコが登場。冒険のカギをにぎる？

新要素「リンクシステム」とは？

『時空の章』『大地の章』は、リンクしなくても、それぞれ完結した遊びを楽しめるが、「リンクシステム」を使うと、遊び方がもっと広がるぞ。一方の章のエンディングの後に出るパスワードを、もう一方の章に入力するとシナリオが変化し、イベントが追加されるのだ。さらに通常のボスの後に、最終決戦なるものも追加される。つまり、おまけとして2本目のシナリオ変化が起きるというわけだ。

ミッキーのレーシングチャレンジUSA

●NINTENDO64 ●1月21日発売 ●6,800円
●レース ●1人～4人プレイ ●振動パック対応

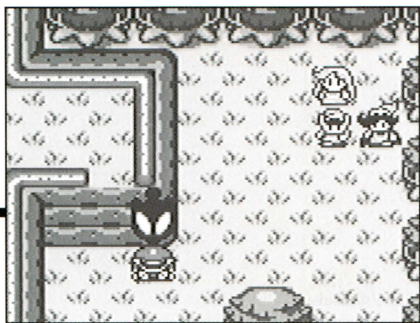
みんなのアイドル、ミッキーマウスが主人公のレースゲームが登場だ。当然ミッキーだけじゃなく、ミッキーマウスファミリーが総出演。今回の見どころのひとつは、サーキットコース。登場するコースは、すべてアメリカに実在するサーキットがモデルになっている。

ゲームモードも、ウィズルにさらわれた愛犬プルートを助け出すアドベンチャーモードや、4人までの友達と対戦できる対戦モードなど、決して飽きさせない作りになっている。しかし、ハードなゲーム作りで定評のあるレア社の制作なので、見た目のポップさにタカをくくっていると、痛い目を見るかも……。

「スリップ注意」の看板もただの背景じゃないぞ。

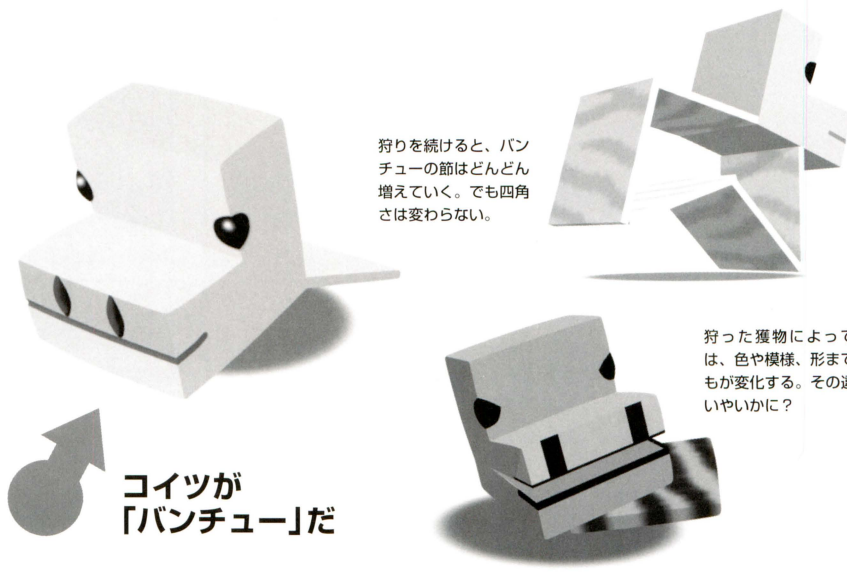
クラッシュすると、こんな派手なことに。ハンドルさばきは慎重に！

WHAT'S "PARADISE"?

『Nintendoパラダイス』は、任天堂ゲーム機のソフトを、もっとも必要とされる時期に、徹底攻略する雑誌なのだ！　発売中の『vol.3』では、『ポケモンスタジアム金銀』と『ポケモンクリスタル』を合わせて、52ページも大攻略。1月22日発売の『vol.4』でもふたつのソフトで40ページ以上にわたって超攻略だ。
●定価：490円　●全国の書店にて発売中

動物番長

●NINTENDO64　●2月発売予定　●価格未定
●アクション　●1人プレイ

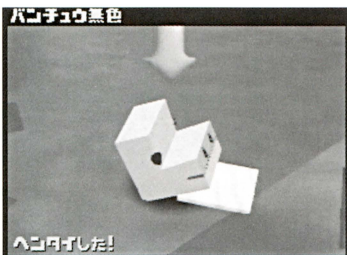
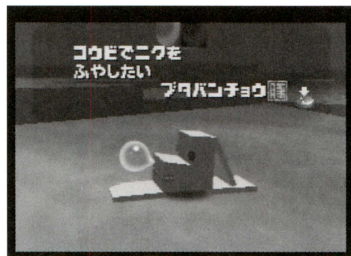
主人公は「ブタ」。そして「四角い世界」という風変わりなアクションゲームだ。

ゲームの目的は、生き残ること。でもそのためには強くならなければならない。強くなるためには「喰わ」なければならない。すなわちこのゲームは、喰って喰って喰いまくり、ブタの「バンチュー」を進化させていく「狩りゲー」なのだ。最強「百獣の王」の称号を目指し、狩りまくれ！

コイツが「バンチュー」だ

狩りを続けると、バンチューの節はどんどん増えていく。でも四角さは変わらない。

狩った獲物によっては、色や模様、形までもが変化する。その違いやいかに？

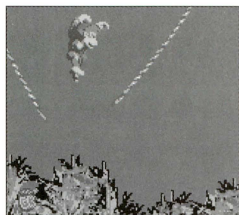
バンチュー変態の決定的瞬間！　この調子で狩りを続けよう。

バンチューはオス。コウビをすると何かいいことが起こる？

敵に囲まれバンチュー大ピンチ。何とかしてこの窮地を逃れろ！

ドンキーコング 2001

●ゲームボーイカラー専用　●1月21日発売　●3,800円　●アクション
●1人～2人プレイ　●通信ケーブル、ポケットプリンタ対応

定番アクションゲーム『ドンキーコング』の新作が登場する。バナナ泥棒団クレムリン一味に、大事なバナナを盗まれてしまった。見張りをしていたディディーまでが、囚われの身に。ここで、お待ちかねドンキーコングの出番だ！　ディディーを助け出し、クレムリンからバナナを取り返そう。

ゲームボーイカラーというハードの特性を生かし、通信ケーブルやポケットプリンタにも対応しているぞ。

さまざまなアクションを駆使し、バナナを取り戻せ！

ステージの最後には強力なボスが待ちかまえているぞ。

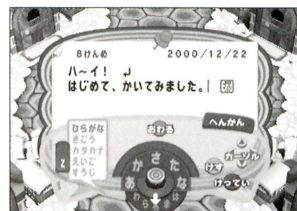
ディディーを助け出せば、冒険に参加できる。

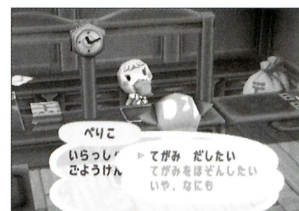
サイのランビも大切な仲間のひとりだ。

どうぶつの森（仮称）

●NINTENDO64　●3月発売予定　●5,800円　●コミュニケーション
●1人プレイ　●コントローラパック対応

モニターに映し出される世界は、私たちの住む世界とは異なるもうひとつの世界。プレイヤーはその世界の住人となり、いろいろな動物たちとコミュニケーションをはかる、そんなほのぼのとしたゲームだ。この世界は時間が流れており、春夏秋冬、朝昼晩といろいろな顔を見せてくれる。住人と話をしたり、誰かに手紙を出したり、どう楽しむかはプレイヤー次第だ。「ボスを倒せ！」とか「姫を助けろ！」なんていう明確な目的がないのも特徴のひとつ。まったりとした生活がキミを待っているよ。

森の住人はみんな動物。でも言葉は通じるし、いい人ばかりだ。

なかよくなった友だちに手紙を書いてみよう。どんなことを書こうかな？

手紙を書いたら、早速、郵便屋さんに出しにいこう。返事が楽しみ。

PRESENT

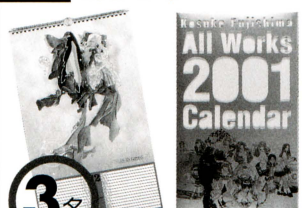
21世紀の幕開けにふさわしく、怒濤のプレゼント攻撃開始。新年早々いいことがあるかもしれないから、がんばってレアなグッズたちを当てよう!!

応募方法 締切：2001年3月6日（当日消印有効）

巻末のアンケートハガキに、希望の賞品番号を記入し、このページ下についている応募券を貼って、小社宛にお送りください。抽選のうえ、当選者を本誌2001年春号にて発表いたします。

1 冬号表紙イラストリベッタテレカ

100名

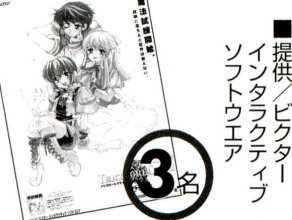
2 藤島康介2001年カレンダー

3名
■提供／講談社

3 「こみっくパーティー」マウスパッド

5名
■提供／アクアプラス

4 「こみっくパーティー」オフィシャルブック&ポスターセット

10名
■提供／アクアプラス

5 「トリコロールクライシス」ポスターA

3名
■提供／ビクターインタラクティブソフトウエア

6 「トリコロールクライシス」ポスターB

3名
■提供／ビクターインタラクティブソフトウエア

7 「トリコロールクライシス」アートパレット（DC専用）

3名
■提供／ビクターインタラクティブソフトウエア

8 「ネバーセブン」2001年カレンダー

3名
■提供／キッド

9 「ネバーセブン」クリアファイル

3名
■提供／キッド

10 「インフィニティ」ノート

■提供／キッド
3名

11 「探偵紳士DASH!」ポスター&ちらしセット

7名
■提供／アーベル

12 「マーメイドの季節 ザ・プレリュード」デスクトップアクセサリー&出演声優サイン色紙セット

1名
■提供／ネットビレッジ

秋号 プレゼント当選者発表

おめでとうございます!!

1 「ああっ女神さまっ」単行本1～21巻セット
山形県 井上良彦
岡山県 川口裕也
香川県 近藤武彦

2 「ああっ女神さまっ」劇場版ポスターセット
香川県 三浦健介
北海道 村上和義
北海道 大町広宣
福岡県 古川裕之
福井県 端将一郎

3 「エクスドライバー」うちわ&ステッカーセット
青森県 岡田祐二
茨城県 小野瀬光人
沖縄県 知名朝樹
熊本県 北川裕介
群馬県 長岡政美
群馬県 中田昌治
埼玉県 野原貴裕
埼玉県 木村庄司
静岡県 嶋田恭介
東京都 池山和樹
栃木県 長智城
栃木県 花塚英典
栃木県 岡川近男
富山県 中村政勝
長野県 平林匡弘
広島県 広本達也
福岡県 飯田圭一
北海道 田中哲夫
宮城県 大場健太郎
宮崎県 安原紀之

4 「サクラ大戦 GB版」ポスター
愛知県 内田隆之
静岡県 小西隆行
富山県 大石登

5 「テイルズ オブ エターニア」いのまたむつみサイン入りテレカ
東京都 前田貴章
東京都 藤井郁子
岩手県 飯島つかさ

6 「Memories Off Complete」壁掛け時計
静岡県 片平智章
栃木県 土田幸右
静岡県 小川周平

7 「INFINITY Cure.」&「ゴーゴー・アイ・ランド」ポスターセット
三重県 八田光将
宮城県 菅江敏昭
宮城県 船木栄一郎
栃木県 川又勇
東京都 佐藤仁

8 「カムライ－神来－」ポスター
東京都 下地英明
千葉県 鈴木雅恵
青森県 佐藤亜由美
茨城県 名取和夫
沖縄県 沢渡大介
熊本県 村松美樹
群馬県 児玉康平
群馬県 永沢美紀子
埼玉県 森尾直幸
北海道 平木順

9 「HAPPY★LESSON ～ファーストレッスン～」ポスター
大分県 衛藤祐樹
山梨県 間島浩二
岐阜県 矢島純一

10 「HAPPY★LESSON ～ファーストレッスン～」DC版ソフト
埼玉県 阿部岳史
東京都 上島路代
香川県 橋本幸典

11 「わらびー」携帯ストラップ
岐阜県 堀圭介
兵庫県 高橋謙仁
沖縄県 沖野生陽

12 秋号表紙イラストテレカ
愛知県 本山茂
愛知県 清家良樹
愛知県 山本考生
愛知県 豊田和美
愛知県 小山敏彦
愛知県 矢田竜二
茨城県 五十嵐久善
茨城県 西隆司
茨城県 中村俊二
茨城県 吉田達也
岩手県 新田季之
岩手県 長沼匠
大阪府 藪紀代美
大阪府 根来人美
大阪府 石田美香
大阪府 加藤裕一
岡山県 松田和也
岡山県 渡邊祐美
岡山県 中西和也
岡山県 木村雅
沖縄県 佐々木浩一
香川県 大平美樹
香川県 吉住隼人
神奈川県 小黒則子
神奈川県 高見潤
神奈川県 大森拓也
神奈川県 新田英隆
神奈川県 小島弘子
神奈川県 神保光司
神奈川県 林里香
神奈川県 田中俊子
神奈川県 飯倉正和
神奈川県 佐々木重人
京都府 和田正紀
京都府 栗原孝
熊本県 小山直人
熊本県 関根直樹
群馬県 岸貴美
群馬県 大野勝俊
埼玉県 藤巻角栄
埼玉県 森村勇喜
埼玉県 高橋光憲
埼玉県 池田一喜
埼玉県 新井真穂
埼玉県 大沼達夫
埼玉県 早坂昭典
埼玉県 伊藤大介
埼玉県 井手口康洋
埼玉県 樋口哲也
埼玉県 千田誠
埼玉県 国分泰一
静岡県 上田修司
静岡県 鍋田真佐和
静岡県 山口哲也
静岡県 西城博
千葉県 嶋村優香里
千葉県 早井英雄
千葉県 盛山麗奈
千葉県 後藤誠
千葉県 矢尻直之
千葉県 鈴木麻子
東京都 田中久士
東京都 吉村隆
東京都 網野謙一
東京都 花塚正裕
東京都 斉藤博一
東京都 三好耕太郎
東京都 坂崎尚之
東京都 石井政好
東京都 米山ともこ
東京都 工藤真奈美
東京都 内田俊雄
東京都 大原堅
東京都 布施晃司
東京都 金子義也
東京都 徳永廣通
東京都 武内晃
東京都 藤井拓也
東京都 水島邦夫
徳島県 森山浩樹
徳島県 浅野義男
新潟県 鶴間隆弘
新潟県 斉藤純一
兵庫県 戸越慶裕
兵庫県 長谷川浩一
兵庫県 山内勝
兵庫県 久保井栄志
兵庫県 小野弘人
兵庫県 平野秀樹
兵庫県 服部正治
兵庫県 土井孝行
福島県 鈴木大介
福島県 木村征司
福島県 成瀬勲
福島県 川上由香里
北海道 野村岳志
山口県 宝迫達也
山口県 大城由美
山梨県 古屋美香
山梨県 小山裕美

応募券
PARTNER 2001 WINTER

読者全員プレゼント

「リベッタ・プロジェクト」またまた続報!!

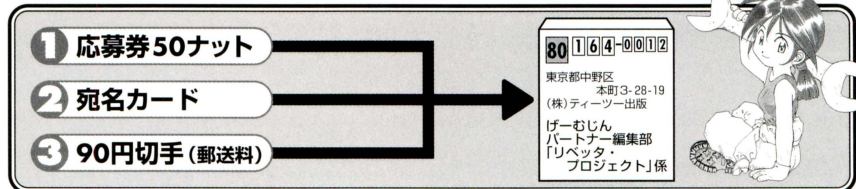
アイテムは特製ピンズかトレカ9枚セット

ナット(NUT)は「ビジュアルワークス」シリーズ『エクスドライバーvol.1(仮)』(2月下旬発売予定)にもつくぞ!

そうなのです。ビジュアルワークスシリーズ『エクスドライバーvol.1(仮)』にも10ナットがつきます。発売日、正式タイトルはWEB上で発表しますので、がんばって、ためてください。よろしくお願いします。では、応募要領をチェックしておきましょう。

■ナット(NUT)って何? 手に入れる方法は?
ナットは藤島康介さん命名による読者全員プレゼント応募券の単位。ナットはここについてます。
①げーむじんPARTNER2000春号、夏号、秋号、2001冬号にそれぞれ10ナット(P79下段)がついてます。
②読者コーナー「げーむじんサポーター」のイラスト掲載者に15ナット、おたより掲載者に10ナットを進呈します(編集部からナットが郵送されます)。
③3月までに弊社より刊行される「ビジュアルワークス」シリーズに10ナットがつきます。『エクスドライバーvol.1(仮)』以外にも企画進行中です。

■応募できるナットの数は?
応募できるナットは50ナットです。
■応募方法
①80円切手を貼った長形封筒を用意します。
②今月の巻末アンケートハガキ部分についている「宛名カード」を切り取って、あなたの住所(都道府県から)・氏名・電話番号を記入します(宛名カードのコピー可)。
③応募券の50ナット分を集めます(ナットのコピーは不可)。
④郵送料の切手90円分を用意します(未使用切手に限ります。切手を同封せずに送った場合は無効となり編集部に送ったナットは返却されません)。
⑤上記長形封筒に②③④を入れて、弊社宛に郵送すると、ご希望のアイテムが届きます。

※応募は、おひとりさま何通でもOK。ただし、応募1通につき、アイテムはひとつです。お届け先は日本国内とさせていただきます。
■宛先
〒160-0012 東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
げーむじんパートナー編集部
「リベッタ・プロジェクト」係
■締め切り
2001年3月末日
■情報
新しい情報は、弊社のホームページ「げーむじんPARTNER on the WEB!」で随時発表します。
URL:http://www.t-two.co.jp/

eメールを『サクラ』で!!

本誌でもおなじみ『サクラ大戦』のメールソフトが、(株)セガから登場。その名も「サクラ大戦・キネマトロン 花組メール」。
「キネマトロン」といえば、世界中どこにいても通信できるという、紅蘭が発明したスグレモノ。それがeメールの送受信をサポートしてくれるソフトになったのだから、ファンにはたまらない。帝都花組隊員のイラストが入った便せんやスタンプを使って、ユーザー同士がメール交換できる「花組メール」、同じく花組キャラクターたちの音声による着信案内など、うれしい機能がたくさん。そしてなんと、初回生産分には、『サクラ大戦3』のムービーディスクつき!! 昨年12月28日に発売されたばかりなので、まだ手に入れてない人は、パソコンショップへ急げ!! 価格2,800円。

DCも『サクラ』で!!

「キネマトロン」と同日に発売された「サクラ大戦 Dreamcast for Internet」は、これまた『サクラ大戦』ファン必須のセット。帝都花組のイメージカラー・サクラ色をしたDC本体、コントローラ、ヴィジュアルメモリは必見。「DreamPassport3 サクラ大戦バージョン」のナビゲーターに、帝都花組メンバーが起用され、前述の「キネマトロン」、初回生産分には、『サクラ大戦3』ムービーディスクがついてくる! (株)セガから、本体25,800円。また、セット内容に含まれている「サクラ大戦コントローラ」が、単品で同日に発売された。価格2,800円。

ドラマCDで『ときメモ2』!!

オリジナルCDドラマ『ときめきメモリアル2 Vol.3 〜願い・秘めた心に〜』が(株)コナミミュージックエンタテインメントより税込2,854円で発売中。おまけドラマ「超鋼鉄ロボ ゴットライバー」収録。

おわび 前号で、桜瀬琥姫氏の連載『こひめのカラフルファンタジア』が告知なく終了したことにつきまして、読者の皆様にお詫び申し上げます。再開の努力を続けましたが、諸般の事情によりやむなく終了することとなりました。御迷惑をかけた皆様に重ねて深くお詫び申し上げます。

げーむじんPARTNER 2001年冬号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P78より希望するプレゼントの番号を1つお書きください。裏面には、アンケートのすべての回答を記入して、50円切手を貼って投函してください。

●リスト── 冬号の記事●

■ゲーム記事
1 サクラ大戦3
2 トゥルーラブストーリー3
3 ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival
4 機動警察パトレイバー ゲームエディション
5 てんたま
6 探偵紳士DASH!
7 MissingBlue
8 春雨曜日
9 トリコロールクライシス
10 Close to〜祈りの丘〜

■連載記事
1 特集:スキスキ!ゲームキャラ こみっくパーティー
2 桑島法子のNo Surprises
3 うたたねひろゆき 創作の現場から
4 サモンナイト2 制作現場から 飯塚武史
5 高雄右京 ファミリーレストアラ
6 近永早苗のおんなのこっていいじゃん!
7 近藤敏信の16ビットのヒロインたち
8 Nintendoパラダイス出張所
9 げーむじんサポーター
10 Let's Play
11 PRESENT&INFORMATION
12 読者全プレ/リベッタ・プロジェクト続報

■本誌について
①今号でおもしろかったゲーム記事をリストから3つ選んでください
②今号でおもしろかった連載記事をリストから3つ選んでください
③本誌を購入した理由を書いてください
④次号以降の購入のご意向とその理由をお選びください
(1)次号以降もぜひ買いたい (2)特集内容による
(3)定期購読したい (4)もう買わない(理由:)
⑤本誌の定価について当てはまる番号をお選びください
(1.高い 2.ちょうどよい 3.安い)
⑥何を見て本誌をお知りになりましたか?
⑦げーむじんPARTNERを保存したいと思いますか
(1)はい (2)いいえ
⑧今号の表紙について当てはまる番号をお書きください
(1.とてもよい 2.普通 3.よくない)
⑨表紙のイラストを付録ポスターにしてほしいですか
(1)はい (2)いいえ

■読者ご本人について
⑩あなたの読むゲーム誌は何ですか? すべてお書きください
⑪あなたの読むアニメ誌は何ですか? すべてお書きください
⑫あなたは自分でイラストを描きますか?
(1)はい (2)いいえ
⑬あなたはゲームクリエイターになりたいですか?
(1)はい (2)いいえ
⑭ゲームやアニメスクールについてお聞かせください
(1)通っている(学校名)
(2)通っていた(学校名)
(3)いずれ通いたい(内容) (4)興味ない
⑮ゲームキャラクターグッズに興味がありますか?
(1)はい (2)いいえ
⑯興味があると答えた方にお聞きします。どんなグッズがほしいですか?
⑰あなたの好きなキャラクターデザイナーをお書きください
⑱今後注目しているゲームソフトをお書きください
⑲設定資料集を載せてほしいゲームソフトをお書きください
⑳HP「げーむじんPARTNER on the WEB!」を覗いたことがありますか
(1)はい (2)いいえ
㉑本誌に対するご感想、ご意見をお書きください

ご協力ありがとうございました

アンケートの締め切りは**3月6日**消印有効、発表は**4月3日発売**の『**げーむじんPARTNER 2001年春号**』で行います!

10NUT PARTNER 2001 WINTER

PARTNER げーむじん

2001.February

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
げーむじんパートナー

vol.15

CONTENTS

表紙の言葉

人のこと言えないけど
めんどくさい
髪の毛だったなあ。

（藤島康介）

http://www.t-two.co.jp/

『げーむじん』バックナンバー

■げーむじん'98 6月号（No.3）定価680円　特集/『サクラ大戦2』
■げーむじん'98 10月号（No.5）定価580円　特集/『TO HEART』
■げーむじんPARTNER'00 冬号（No.11）定価1,200円　特集/『サクラ大戦3』
■げーむじんPARTNER'00 春号（No.12）定価1,200円　特集/『DEAD OR ALIVE2』
■げーむじんPARTNER'00 夏号（No.13）定価1,200円　特集/『スペースチャンネル5』
■げーむじんPARTNER'00 秋号（No.14）定価1,200円　特集/藤島康介
※その他は品切れ

バックナンバーをお求めの方は、お近くの書店でお申し込みください。お急ぎの方は、お手数ですが小社営業部までご連絡ください。代金引換［別途手数料315円+送料（地域別）］で郵送いたします。

機種の略称

PS→プレイステーション　PS2→プレイステーション2
DC→ドリームキャスト　SS→セガサターン　N64→NINTENDO 64
NP→NINTENDO POWER　GB→ゲームボーイ　AC→アーケード
WS→ワンダースワン　PC→パソコンゲーム　NGP→ネオジオ・ポケット

げーむじんPARTNER春号は4月3日発売！

STAFF LIST

●発行人　高橋　恭
●編集長　木村　晃
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集　尾針菜穂子/海老名真一/大塚訓章
●ライター　笠井修/和智正喜/高橋剛/梅澤鈴代
藤田よしのり/藤井郁
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）/福原宏美（Codex）
三川秋桜、横河依子（muse cotton）/鈴木優
●カメラ　小林茂樹/清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　アクアプラス/セガ/バンダイビジュアル/
コナミ/キッド/アーベル/青二プロ/東京書籍/
ビクターインタラクティブソフトウエア/
NECインターチャネル/任天堂（敬称略）
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　株式会社エコープロセス
●印刷所　株式会社飛来社
●発行所　株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
TEL：03-3370-9672（編集部）
03-3370-3061（営業部）
FAX：03-3370-2415（編集部）
03-3370-2419（営業部）

編集後記

■某月某日　近藤先生の「アテナ」ラフ画２枚拝見。パターンAは、剣を前につき出す格好の躍動的なアテナ。個人的にはこちらのがよかったのだが、他の男性社員にきいたところ、全員がパターンBを推薦。理由は「胸」。なるほど。
某月某日　近永先生と「つばさちゃん」の打ち合わせ。バクテリア王子は実は３人いるとか、ジョージくんの全身スタイルとか、細かいところまで設定が決まっていたので、本気で「ファンタジーランド」へ行く気になってしまった。「だれかつくってくれないかな。あったらぜったい行くのに！」と先生。ほんとにつくってくれるスポンサー募集中。
某月某日　藤島先生の表紙イラストを拝受。お会いした瞬間脳裏をよぎったのは「あ、螢一さん」。ご本人が描くキャラクターと似ていらっしゃる気が。　（あ）

■今回の編集作業は今までの３倍増でハードであった。課題であった企画性の確立という点では、及第点がいただけるのではないか。今後も今まで誰も試みなかった企画など斬新なものをやりたいと思う。が、履き違えてはならないのは、それが求められているかどうかだ。作り手だけの自己満足につき合ってくれるほど読者のみなさんも寛容ではないだろう。今は定価に見合ったコンテンツを提供したいと考えている。あきられない誌面を考えないとね。
これからも試行錯誤は続く。それはそれで刺激的である。キャラクターの現在を切り取って、そのリアリティを見せていきたい。毎回活きのいいキャラと出会いたい。出会えないと困る。商売あがったりである。似たような雑誌も出たしねえ。
（キムラ）

■価格については、すべて税別で表記してあります。

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪
⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲
⑳
㉑ [感想]
応募券は
こちらに
ご協力ありがとうございました